昭和62年12月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第9号(通巻9号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

12 1987 DECEMBER

360yen

特別付録
やってみたい、みてみたい
MSX専用通信!!

●NEW
ハイドライド3
ファミリー・ビリヤード
ドラゴンスレイヤーIV
信長の野望・全国版
ザナドゥ
ウシャス
うる星やつら
大戦略/三国志
オーガ
スーパーランナー

●LIST
ゲームプログラム
8本+1本!!

●ATTACK
ガルフォース
イース/ジーザス
アシュギーネ
大特集
全21ページ

伝説の聖戦士
虚空の牙城
復讐の炎
……他

●秘情報満載
ゲーム十字軍
〈アニマルランド殺人事件スペシャル〉

SONY

ディスクがついた。

オドロキの
FDD内蔵
54,800円!

■大容量の3.5インチFDD内蔵。■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ。
■かな、CAPロック等の集中インジケーター。■10キー付き、JIS配列キーボード。■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き。

比じゃないぜ、ディスク付き。

F1XD 新発売

HB-F1XD 54,800円

HiT BiT

そして、
もうひとつ、スゴイヤツ。

- 毎秒24発もOK／勝つための連射機能
- スピードコントロール機能
- すはやく動け！カーソルジョイスティック付き

新発売
HB-F1II 29,800円

F1XDの発売を待っていた!
あの話題の人気ゲームがMSX2ディスク版で続々登場

イース

6冊の古文書にかくされた
イースの秘密とは…
RPGの新しい時代をひらく
人気ゲーム。© FALCOM
12月10日発売 ¥7,800

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。 ●MSXはアスキーの商標です。

MSX2

ツイてりゃ「イース」

運がよけりゃ「イース」がなんと4,000名に当る!
(期間10月21日～12月31日)

F1XD発売記念!/F1XDをお買い上げの方4,000名に話題のRPG「イース」が当る!

F1XDについているご愛用者カードを送ってください。毎週毎週抽せんで期間中合計4,000名にプレゼント。
さらに、外れた方にはもれなく「イース」オリジナルステッカーをさしあげます。くわしくは店頭でおたずねください。

「イース」プレゼントキャンペーン

イース

誰よりも早く「イース」に会いたいキミが選ぶのは、これだ!!

GAL FORCE ETERNAL STORY
ガルフォース 「創世の序曲」
宇宙の歴史と運命に揺れる7人の少女達の、ドラマティク・アドベンチャー
©SCAPTRUST
新発売 ¥6,800

J·E·S·U·S
ジーザス
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る!ムービーアドベンチャーゲーム
©ENIX
新発売 ¥7,800

信長の野望 全・国・版
信長の野望 全・国・版
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか
©KOEI CO.,LTD
11月21日発売 ¥8,800

三國志
三国志
シミュレーション・ウォーゲーム、話題の興奮傑作
中国全土を制する英雄は誰だ
©KOEI CO.,LTD
11月21日発売 ¥12,800

楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表)〒102

BUBBLE BOBBLE™

バブルボブル

新製品 標準小売価格¥5,800

MSX2 TMS-02

★ファミコンもディスクで登場!!

これは、買い！

真のエンディングだって？

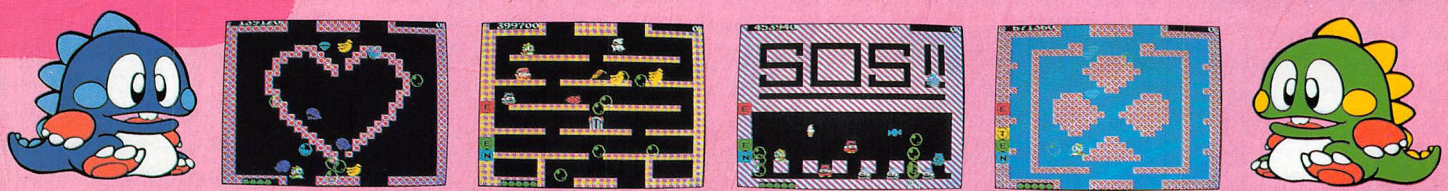
使いこなすぞ！フード&アイテム

いくつ出てくるんだ？敵キャラ

TAITO MSX ソフトシリーズ 第2弾

（アワててないで、アワたてなさい。）

魔法使いに連れ去られた彼女を助け出すために、大洞窟に入り込んだバブルンとボブルン。意地悪な敵をやっつけながら全面をクリアして、謎を解かなければならない。謎が謎を呼ぶ、あのバブルボブルが100面＋αのおもしろさにパワーアップ。真のエンディングとは？ スーパーバブルボブルとは？ 君は真実を見ることができるか。



11月下旬発売

タイトーMSX ソフトシリーズ 第3弾

コミック ホラー アドベンチャー

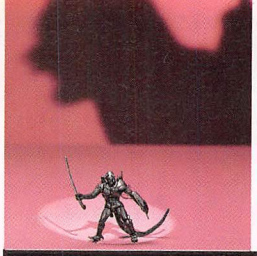
天国はいとこ

MSX2（VRAM容量128K）対応

地獄の番人をたおして大家さんたちの魂を取り返せ！佐吉は現世に帰れるか？

MSX はアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。©TAITO CORP. 1987

MSX・FAN



1987 12月号 DECEMBER

CONTENTS

©C M LAND

アシュギーネ大特集 Ash-Guine Fan

ASH-GUINE ATTACK

8 すべてのステージとすべての謎
アシュギーネ 伝説の聖戦士

ASH-GUINE NEWS

新作アシュギーネ2本徹底研究

14 **アシュギーネ** 虚空の牙城

14 **アシュギーネ** 復讐の炎

21 どのページもアシュギーネばっかり！
ASH♪GUIN♪BOX♪
●アシュギーネ・グッズプレゼント…ほか

24 特製アシュギーネプログラム発表！
ASH-GUINE **FANダム**
●アシュギーネのホップ・ステップ・シッポ！

27 **ASH-GUINE FAN VOICE**
●アシュギーネ原作者 李泰栄氏

特別付録

やってみたいみてみたい
MSX専用通信！

111 新製品紹介からプレゼントまで！
FAN♪FAN♪BOX♪
●松下と三菱のMSX2新製品…ほか

42 いろんなことをみ〜んな知りたいキミに！
ゲーム十字軍
●アニマルランド殺人事件のマップ…ほか

FAN ATTACK

28 6冊の本に秘められた"イース"の謎とは!?
イース

34 SF版電子紙芝居型アドベンチャー
ガルフォース 創世の序曲

38 アニメ処理とエンディングがイイAVG
ジーザス

FAN NEWS

114 ハイドライド3
116 ザナドゥ——ROM版
118 ファミリー・ビリヤード
120 ウシャス
121 ドラゴンスレイヤーIV——MSX版
122 信長の野望・全国版——ディスク版
123 大戦略——ディスク版
124 三国志——ディスク版
125 OGRE（オーガ）
126 うる星やつら
127 スーパーランナー

47 プログラムコンテスト優秀作発表！
ファンダム
●BOSIP/mini戦略/GATTYAUV/愛は宇宙を超えて〜SPACE PILOT/UMEKI/SOLAR SYSTEM/ガンファイト/驚きモアイ

76 **MSXの音楽とサウンド**

78 **Q & Aボックス**

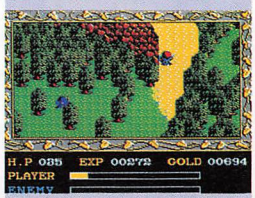
128 超新作ソフトぎっしり紹介
COMING SOON
●ウィザードリィ#1/シャロム/ドラゴンクエストII/太陽の神殿/死霊戦線/リバイバー/沙羅曼蛇/ウルティマIV/殺しのドレス/棋聖

86 **読者アンケート** 最新ゲームソフト85本プレゼント

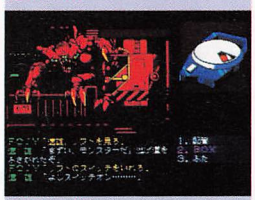
134 **FAN VOICE**
●ハミングバードソフト社長 今西守氏

アシュギーネ〜虚空の牙城〜

アシュギーネ〜復讐の炎〜

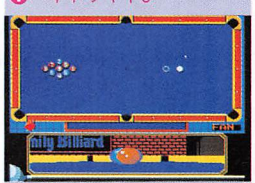


イース



ジーザス

ハイドライド3

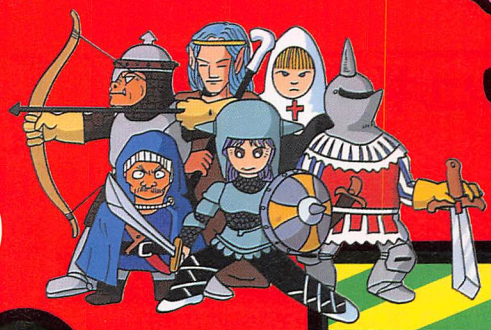


ファミリー・ビリヤード

ドラゴンクエストII

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

冬休みにすること決まった？



テクノポリス

毎月18日発売 定価400円

12月号は11月18日発売です!!

年末年始の大ゲームが続々!

ハイドライド3（T&Eソフト）
ジハード（クリスタルソフト）
ほか

いまこそ攻略！マップ大特集

レジェンド/ウルティマIV/
ワールドゴルフII

クリスマスカード、年賀状を作ろう！

コンピュータで

徳間書店

昭和62年11月7日発売(毎月1回8日発売のはずなんだけど11月8日は日曜日だから)。
MSX2マークもきっとアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR MSX2

アシュギーネ ファン

特集

Ash-Guine Fan

1987

ASHGUIN♦NECO

48yen

●ATTACK
アシュギーネ
伝説の聖戦士

●NEW
アシュギーネ
虚空の牙城

アシュギーネ
復讐の炎

アシュギーネ大特集

ここが始まりです!

●LIST
ゲームプログラム特製1本!

●ア情報満載

アシ ASH♪ ギン GUIN♪ BOX♪

全ステージ紹介！美しいグラフィックに感激！

発売以来、みんながとても興味を持っているこのゲーム。深刻なストーリーで謎めいた印象があるけど、ラストまでの完全内容紹介をしちゃう！

パナソフトセンター
☎03-475-4721
発売中

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価　格	5,800円

伝説の聖戦士
アシュギーネ

背景を楽しむARPG!!

主人公ライルを伝説の聖戦士「アシュギーネ」にすることが目的。ステージ1神殿通路からゲームは始まり、ステージ24コロシアムで「バヌーティラカス」を倒すとライルは「アシュギーネ」となる。

敵をたくさん倒して経験値をためたり、アイテムを集めて、ライルをパワーアップさせながら、右へ右へと進んで行くのだ。ただし、場合によっては、逆戻りしなければいけないこともある。

楽しいのは、各ステージの美しい背景を見ることだ。MSX2のグラフィック機能をめいいっぱい使った背景は一見の価値があるぞ。おもわずポーズかけたりして!?

これがアシュギーネの世界だ

0 地下神殿 → 1 神殿通路 → 2 地下通路 → 3 地下通路 → 4 陽極山 → 5 メゾンテ → 6 オゾンテ → 7 砂漠 → 8 オアスの村
→ 9 砂漠 → 10 タラの森 → 11 ハゼの村 → 12 沼地 → 13 砂漠 → 14 エリア → 15 リング → 16 グリア
→ 17 グリアの地下 → 18 沼地 → 19 グリア → 20 陰極山 → 21 衛星内 → 22 神殿通路 → 23 レプリカ → 24 コロシアム

情報を集めて謎を解明しよう

道端にいる人達の話をよく聞こう。語(かた)べはかなり重要な情報を教えてくれる。エリトリア人はたいしたことは教えてくれない。また、砂漠の民は絶対に必要なアイテムをくれることが多い。

この人達には必ず話しかけよう。ただし、しゃべらないヤツもいるけど

アイテムを集めないと進めない

アイテムにはあったほうがいいものと、なければいけないものがある。薬草と手の盾はなくても、エンディングは見れるけど、そのほかのものはないとダメなのだ。そしてそれらには取る順序がある。制御球→刀→光の目→パワーレッグ→雷光の順にしか手に入らないのだ。

薬草。LP(生命力)が100ポイント増える。タラの村で手に入る

手の盾。敵キャラであるドルグレスが防具になる

絶対に必要なもの

制御球。ドルグレスという敵を手の盾にする力がある

刀。制御球があると手に入る。強力な武器だが使用限度がある

光の目。刀があり、EP(経験値)が500以上あれば手に入る

パワーレッグ。光の目があり、EPが1000以上あれば手に入る

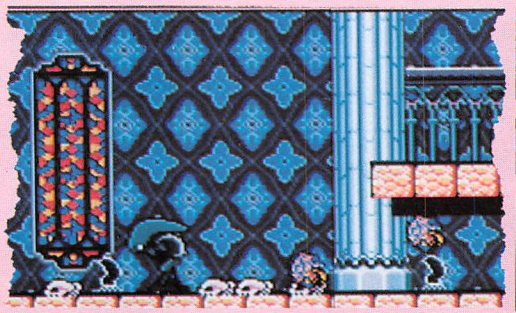
雷光。パワーレッグ、EPが2000、PP(強さ)が1000で手に入る

©CM LAND/MATUSHITA/開発 BIT²

すべてのステージを見せます

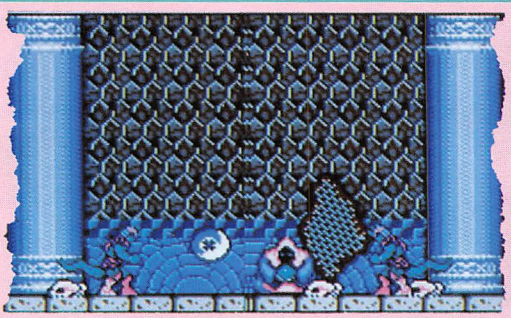
きれいなマップを大きく見せたい。でもマップは長いしページは少ない。それに攻略するのにたくさんページを使う必要もない。というわけで、縦スクロールするステージ4と20以外は部分マップだけ掲載した。また、各ステージで重要な情報を得たとき、アイテムを取ったときの写真も掲載したので、その面で何が起こるのかも一目瞭然だ。

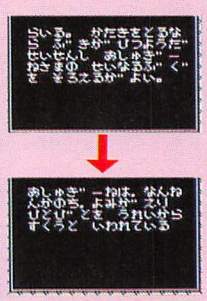
ステージ0 地下神殿



ステージ4の語べと話してからでないと来れない面。左の写真のようにジャンプして制御球を手に入れる。

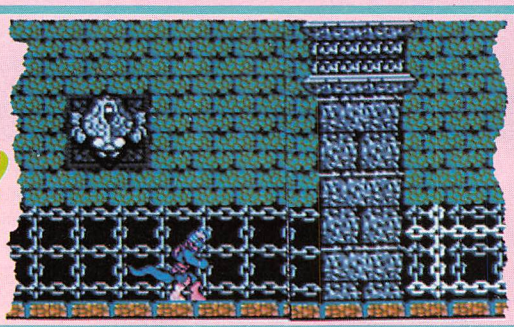
ステージ1 神殿通路

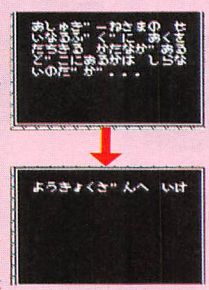




スタート地点。ここの語べは武器を集めろと言い、つぎにアシュギーネの言い伝えについて話す。

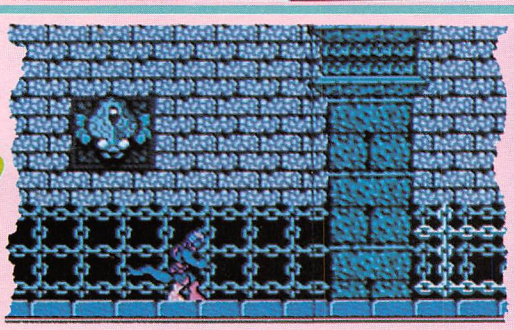
ステージ2 地下通路

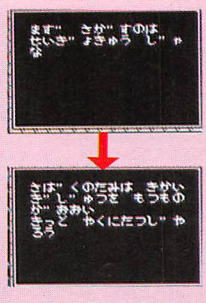




聖なる武具である刀のうわさをする語べは、どこにあるかわからないといいながら陽極山へ行けという。

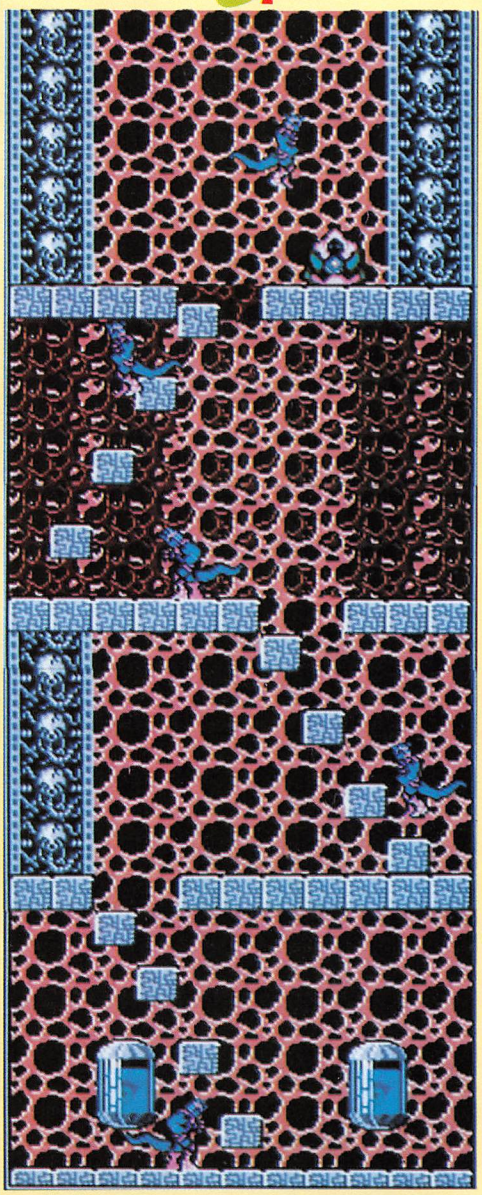
ステージ3 地下通路

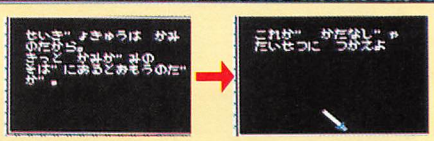




ここでは、制御球についての話と、砂漠の民についての話を聞くことができる。

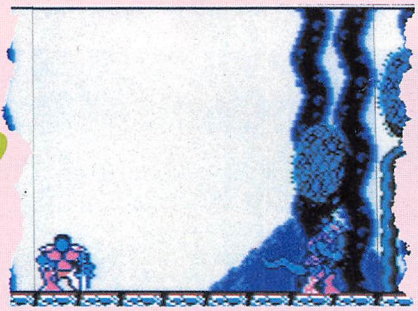
ステージ4 陽極山

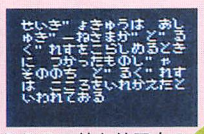




スタートしてからここまでは、横スクロールだったけどここは縦スクロール。縦スクロールなのはこことステージ20だけだ。ジャンプして登っていくのは容易な上に、敵キャラが出てこないので、ほとんどボーナスステージのようだ。語べはまず制御球について話す。これを聞くとステージ0へ行けるようになるのだ。ステージ0で制御球を取ってきてから、また語べに話しかけると、今度は刀をくれる。これはかなり強力な武器だけど、300回しか使えない。

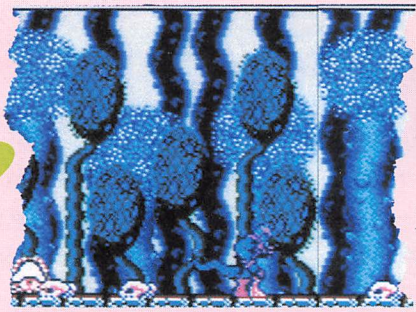
ステージ5 メゾンテ

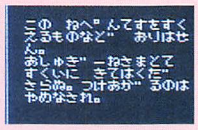




ここのエリトリア人の話によって、制御球とドルグレスとの関係がわかる。

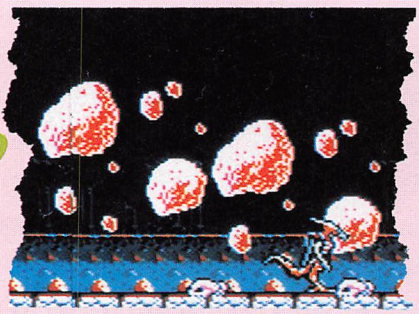
ステージ6 オゾンテ

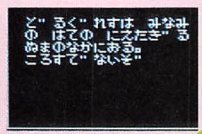




すっかりあきらめきった語べに、変なことを言われるけど、気にしないこと。

ステージ7 砂漠

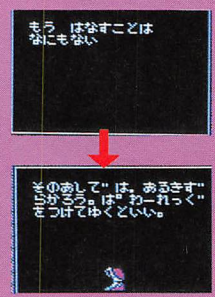




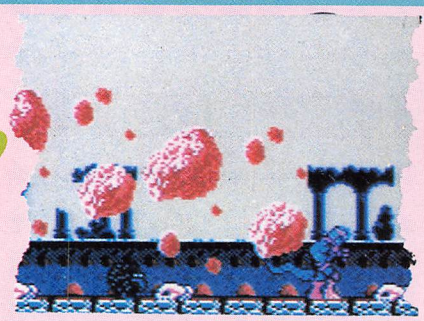
砂漠の民から、ドルグレスのいる場所と、扱い方について教えてもらえる。

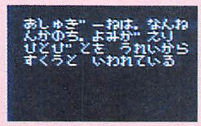
ステージ8 オアスの村

人間の住めそうなところが初めて出てきた。ここではマップ上の矢印Aの砂漠の民から、パワーレッグがもらえるけど、それには条件がある。ステージ10で光の目をもらっていて、ＥＰ(経験値)が1000以上ないとダメ。この条件を満たさないで話しかけると、もう話すことは何もないなんて言われる。初めて話しかけたときでもそう言われてしまうのは何か変。

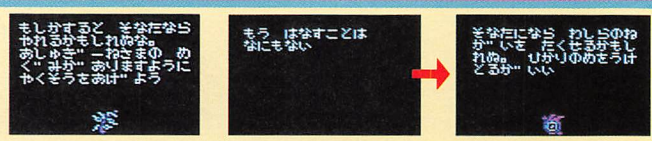


ステージ9 砂漠





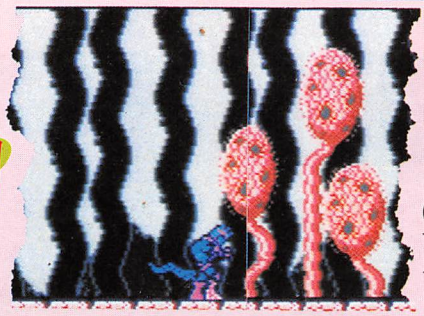
ほっとするようなことを言ってくれるけど、救世主は自分自身なんだからしょうがない。

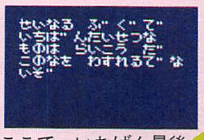


ここは、２つもアイテムが手に入る。まずは薬草。Ｂの語べから何度でももらえる。そして、パワーレッグをもらうのに必要な光の目が、Ｃの砂漠の民からもらえる。ただし、これには条件があり、陽極山で刀をもらっていて、ＥＰ(経験値)が500以上ないとダメ。ここでも、この条件が満たされてないと、もう話すことは何もないなんて言われる。初対面の相手にこんな失礼なことを言うなんて怪しい！　と疑って、チェックしておくことが、こういうゲームの攻略法だったりするのだ。

ステージ10 タラの村

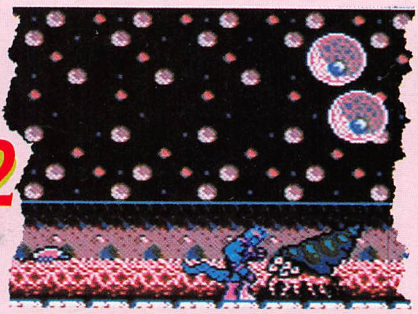
ステージ11 ハゼの村





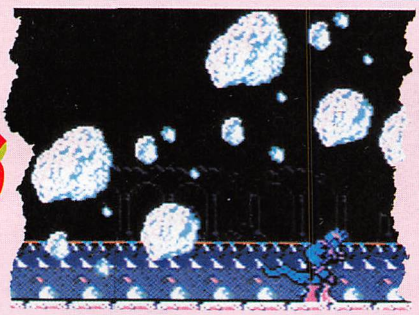
ここで、いちばん最後に手に入る雷光の話がでる。というわけで覚えておこう。

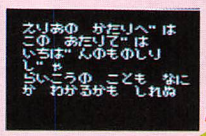
ステージ12 沼地



うろうろしてると、うわさのドルグレス登場。体当たりすると、手に食いついて盾に変身する。

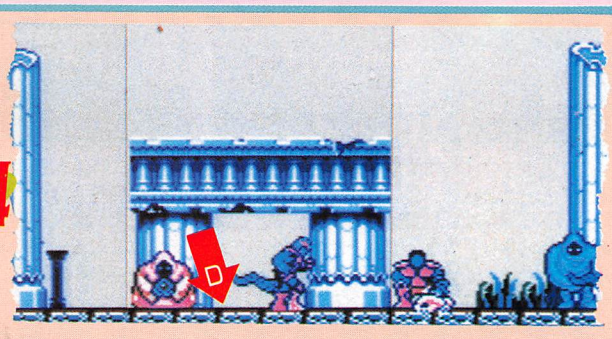
ステージ13 砂漠

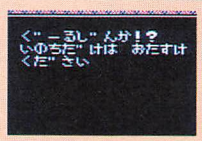


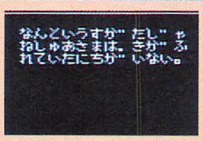


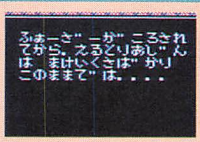
雷光のことはエリアに行くとわかるらしい。あるいは、次のページを見るという手もある。

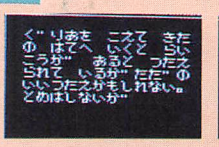
ステージ14 エリア

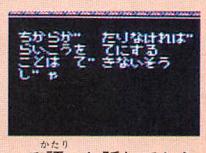








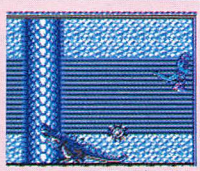




ここではさまざまな情報が聞ける。どのエリトリア人もグール人におびえて同じことしか言わない。ライルの姿をけなすヤツがいる。エリトリア人のことをエルトリア人なんて言い間違えちゃう、とっても取り乱してるヤツもいる。雷光についても２通りのことが聞ける。力（ＰＰ）が強くなければ手に入らないということと、グリアの先にあるということがわかった。だけど、この面でのメインイベントは母と再会できることだ。刀を持っていてステージ20の上のほうにいる語(かたり)べと話してから、Ｄ地点でカーソルの上を押すと再会できる。この場所は非常に微妙な位置なので、何度も矢印周辺でカーソルの上を押してみてほしい。母と再会しておかないと、ステージ2に進めない。

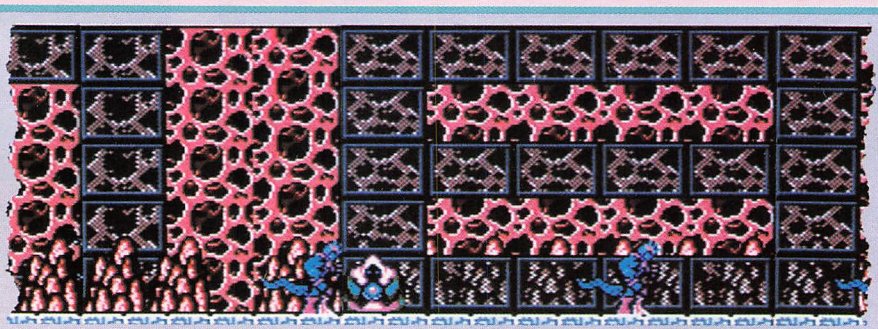
母との再会シーン

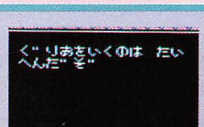
ステージ15 リング

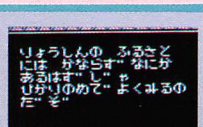


最初はこの面の右はしは行き止まりだ。パワーレッグを取ってから高くジャンプすると通れるようになる。

ステージ16 グリア

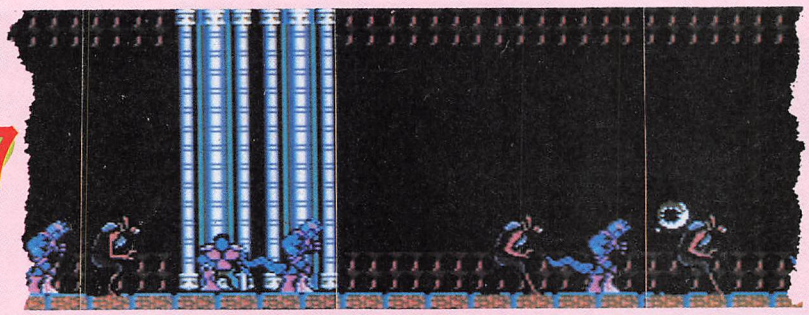


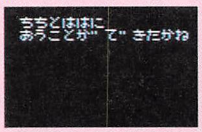


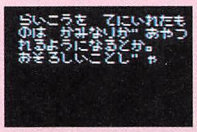


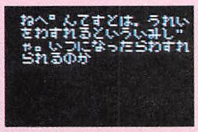
ここではたいへんだぞというおどしと、両親のふるさとには何かあるということを聞ける。両親のふるさととは、エリアとグリアだ。また、光の目でよく見るようにいわれるが、光の目を取っていても、プレイヤーには何も見えないので、目を凝らしても無駄だよ。

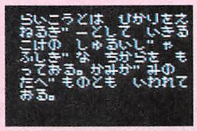
ステージ17 グリアの地下





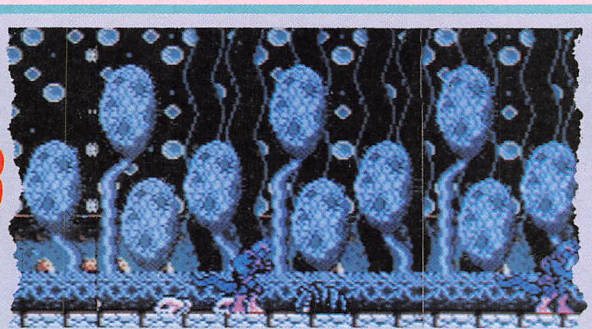


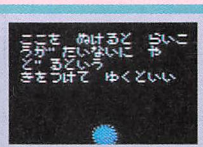




さてこの面では４つ情報を得られるけど、どれもたいしたことはないのだ。１人目の語べは両親に会っておかないと最後までいけないことを教えてくれる。２人目は雷光のすごさについて語る。そして、もう一度話しかけると、ネペンテスという地名の、語源について話してくれるけど、これはまるで役に立たないことなのだ。最後の語べもとっても役に立たないことを教えてくれる。雷光ってのは苔の一種なんだってさ。そんなことを知っていったいどうするのかというような情報ばかり。何も聞かずに通り抜けちゃおう。

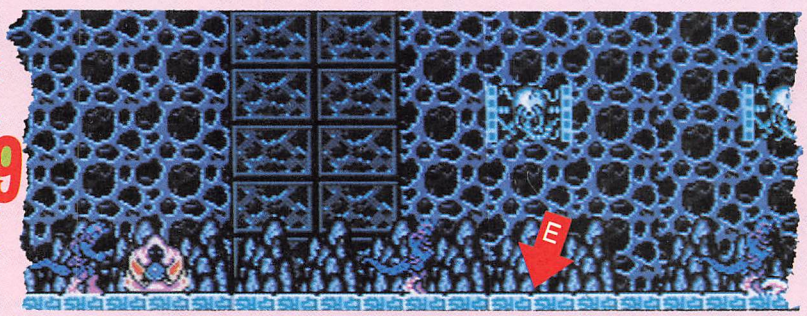
ステージ18 沼地

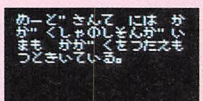


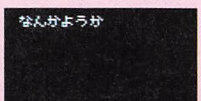


ここは、雷光が手に入る面だ。ＰＰ(強さ)が1000以上、ＥＰ(経験値)が2000以上、そしてパワーレッグを持っていたら砂漠の民が雷光をくれる。

ステージ19 グリア



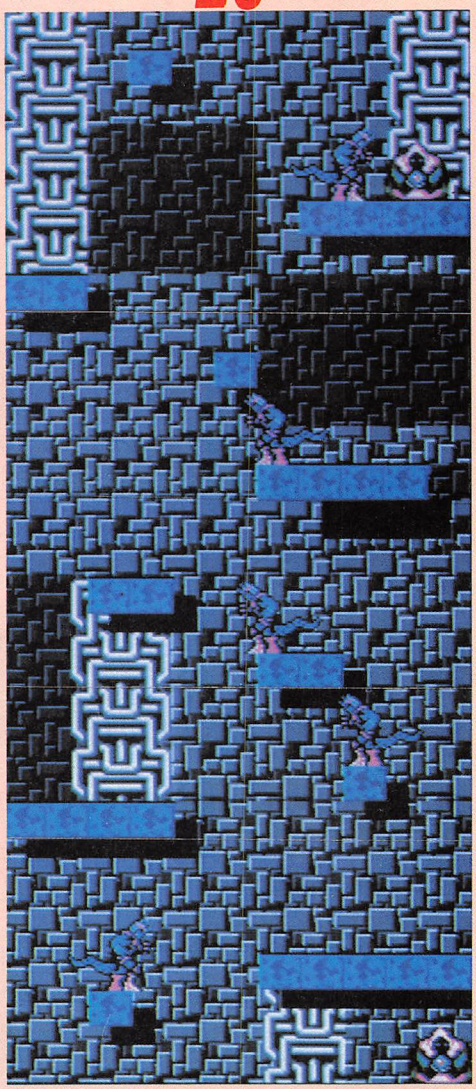




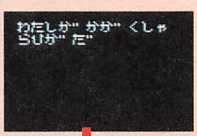
ここでは父と会うことが重要。Ｅの場所でカーソルの上を押すと再会できる。ただし刀を持っていないといけない。父と会うとヌリアルとマイマイという敵キャラを倒せるようになる。また、衛星内へ連れてってくれる科学者の話をするヤツや冗談を言うヤツもいる。

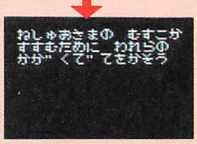
父との再会シーン

ステージ20 陰極山

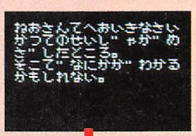


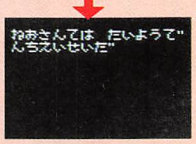
上の語べ





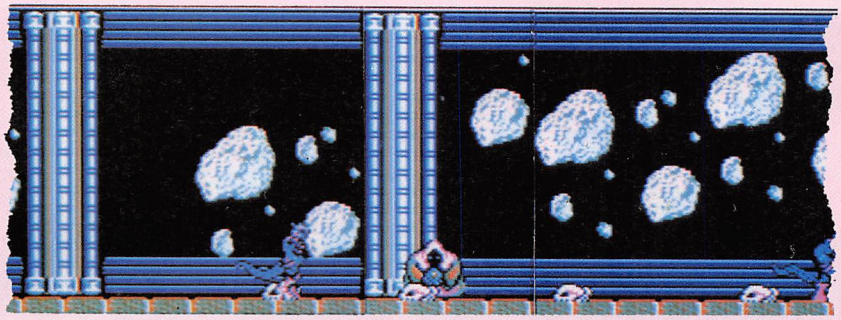
下の語べ

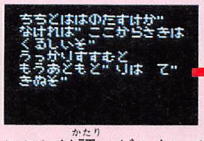


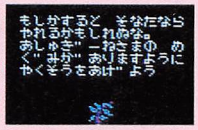


２回目の縦スクロール面。下にいる語べは先へ進めというだけ。上の語べはラヒガという名前がある。ラヒガと１度話すと母と会えるようになり、母と会ってからまた話すと、ステージ21へ進ませてくれる。

ステージ21 衛星内

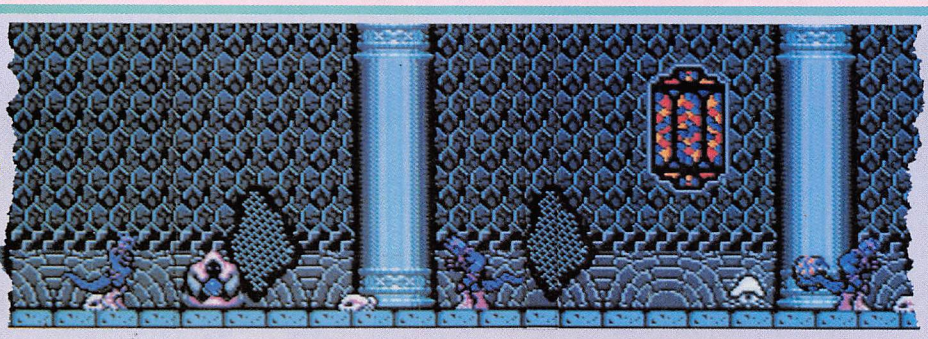


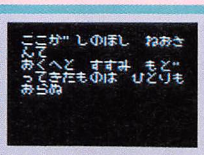




ここには語(かたり)べが1人いるだけ。この語べはまず両親にちゃんと会っているかどうかをチェックする。そのあともう一度話しかけることを忘れてはいけない。いきなり、薬草をくれるのだ。なにしろ、薬草をもらう最後のチャンスなんだから絶対に忘れないように。また、次のステージ22へ進むと戻ってこれないぞ。

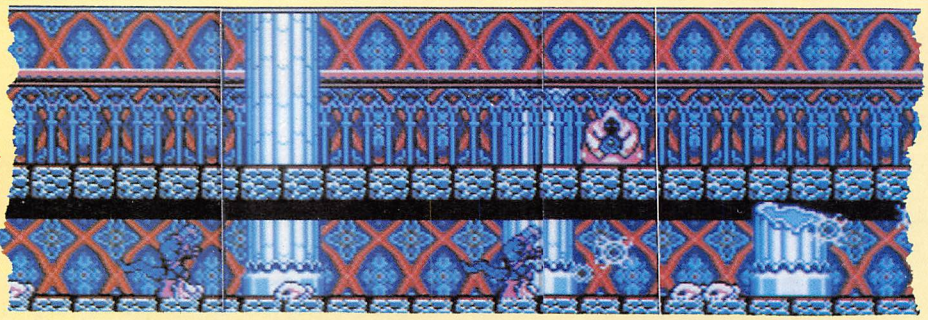
ステージ22 神殿通路

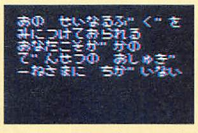




この面にも語べが1人いるだけだ。もう後戻りはできないし、つき進むだけの面であることを教えてくれる。ところでこの面の背景はなつかしのステージ1の色違い。ここまで進んでくることができたということは、相当強くなっているはずだから、きれいな背景をたっぷり楽しみながら余裕で進んじゃおう。さっき薬草ももらったし～。

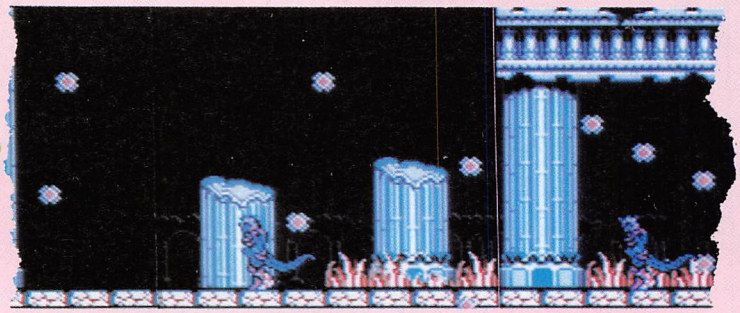
ステージ23 レプリカ



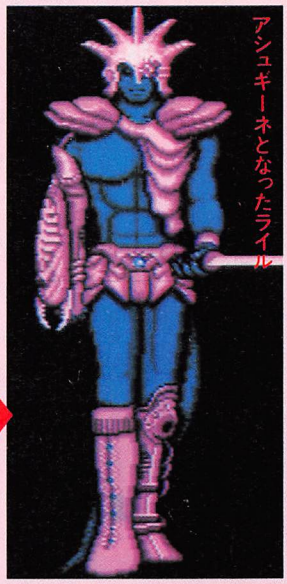


ラストの手前の面。バヌーティラカスとの戦いに備えて心の準備をしよう。というほどはバヌーティラカスは強くないけどね。それより、この面にいる語べとは話さないほうがいい。語べと話すために、語べのいる段にのってしまうと、ステージ24に進めなくなるのだ。ずーっと左へ戻って、段の切れ目から降りないと行けない。とてもめんどくさいね。

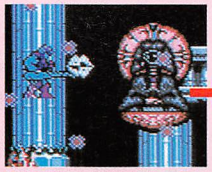
ステージ24 コロシアム

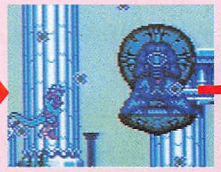


バヌーティラカス



アシュギーネとなったライル





最終ステージだ。バヌーティラカスは目に雷光を8発当てれば倒せる。空から降ってくる敵キャラに当たらないようにしよう。バヌーティラカスを倒すとアシュギーネとなったライルの全身像が見られる。

父と母からの祝福!

緊急速報

新作アシュギーネ徹底研究

あのA1（エーワン）で有名なアシュギーネの新作2本がS—RAMカートリッジでデータ互換も装備して発売になる。そこで2本同時にいきなり紹介。

T&Eソフト
☎052-773-7770
12月中旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/テープ
価　格	6,800円

発売元　パナソフトセンター

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月中旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/テープ
価　格	6,800円

※PACとはパナアミューズメントカートリッジの略です。P20参照。

©CM LAND/MATSUSHITA/T&E SOFT
©CM LAND/MATSUSHITA/MICRO CABIN

虚空の牙城

にくき バヌーティラカスを倒すのだ

グール人の父ギーとエリトリア人の母ネシュアとのあいだに生まれたアシュギーネは、両親を殺した仇敵(きゅうてき)バヌーティラカスを倒すため、バヌーティラカスの居城へ向かい復讐の旅にでた。

アシュギーネは惑星ネペンテスの南半球から北の極へ、そして衛星ネオサンテへと渡り最後の戦いにのぞむことになるのだ。

ゲーム中、各ステージの途中にいくつもあるドアの中に入り、その中の階段やワープを使っていろいろな部屋へ行こう。どこかの部屋に各ステージのボスとなるデカキャラがいるので、そいつを見つけて倒せば次へと進むのだ。そして最後の戦いの相手が両親の仇、にくきバヌーティラカスなのだ。

電源を入れるとゲームの前になかなかきれいなデモ画面が表示される。どのグラフィックもアニメーションがふんだんに盛りこまれていて見ごたえがあるぞ

復讐の炎

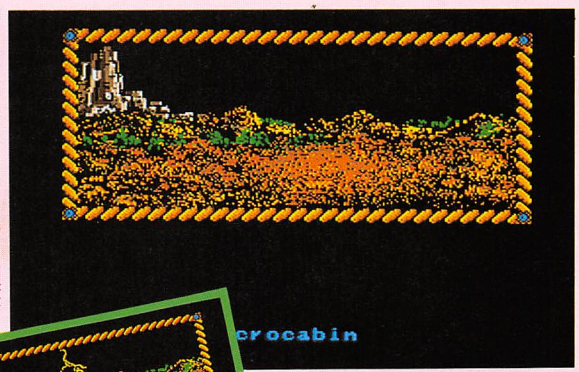
7人の神の融合体、アクマを倒せ

宇宙をつかさどる超生命惑星ヴィの協力を得て、衛星ネオサンテで伝説の聖戦士となったアシュギーネは7人のバヌーティラカスの融合体"アクマ"に最後の戦いをいどむためコロシアムをめざした。

キミはアシュギーネとなって縦横にスクロールするマップをさまよい、砂漠の民などと会話して秘められた謎を解きながら敵と戦い、次のステージへ進むためのカギを手にいれなければならないのだ。

こっちのデモ画面もアニメーションを取り入れている。このあと右の写真のようになる

不気味に静まり返る荒野に稲妻がとどろき、復讐の物語が始まる



突然地面に雷が落ちたかと思うと、そこからアシュギーネが現れる

画面の下からスクロールして立ち上がる感じを出している

右の目がないように見えるのは、まばたきをしているからだ。機械のほうの目もオートフォーカスで動いている

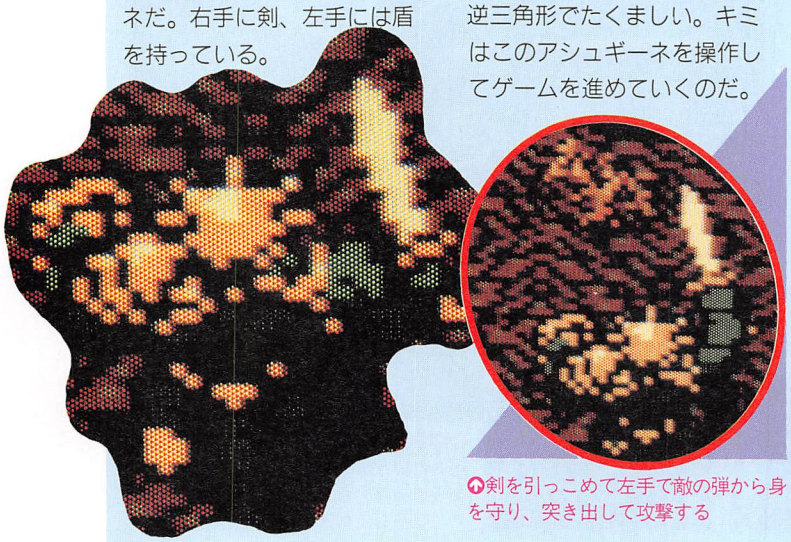
※画面は開発中のものです。

虚空の牙城

筋肉質の後姿がたくましいアシュギーネ

肩幅が広くいかつい背中に筋肉隆々といった感じの後姿は『虚空の牙城』のアシュギーネだ。右手に剣、左手には盾を持っている。

肩で風を切るようにのっしのっしと歩くあたり、堂々とした貫ろくがあり、体つきも逆三角形でたくましい。キミはこのアシュギーネを操作してゲームを進めていくのだ。

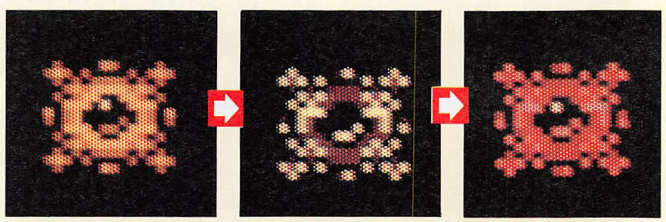


↑剣を引っこめて左手で敵の弾から身を守り、突き出して攻撃する

アシュギーネの武器は剣で、それで敵を突き刺すわけだ。剣を突くときのアシュギーネの構えがまた勇ましいぞ。また剣のほかに、アイテムとして制御球というものがある。これは、アシュギーネのまわりをまわって敵を倒してくれるという心強いものだ。取るとグルグルまわり始め剣を突くのと同じタイミングで好きな方向に飛ばすことができる。このアイテムを使いこなせばこわいものなしだ。

人工衛星のような制御球は重要アイテムだ

↑ぐるぐるまわりを回っているのが制御球だ。剣を突く要領で攻撃できる

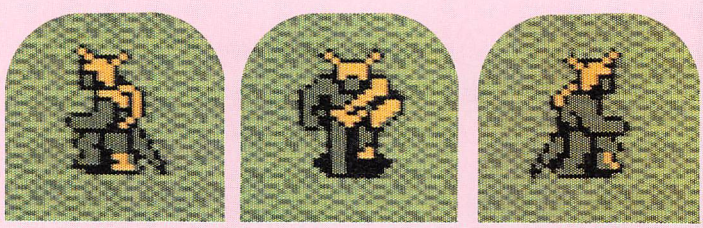


↑ボールカプセルを取ると、制御球の飛距離と威力が1段階ずつアップする

復讐の炎

2つのサイズで四方に動くアシュギーネ

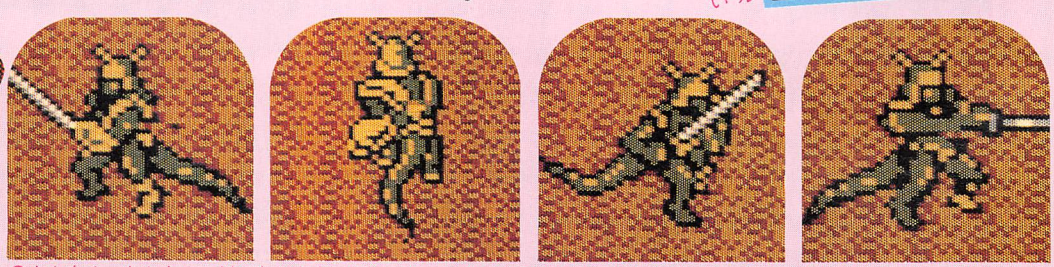
『虚空の牙城』ではアシュギーネの後ろ姿しか見ることができないんだけれど、『復讐の炎』では移動シーンと戦闘シーンでそれぞれ2つのサイズのアシュギーネがいて、ちゃんと前後左右に向きを変えてくれるのだ。特に戦闘シーンに出てくる大きいほうのアシュギーネは歩くときにちょこまかと足を踏みかえたりしてとても愛嬌があったりする。そのくせ剣をふりかざしたところはやけに勇ましくみえたりするから、親近感がわいてきてしまう。



↑こっちのアシュギーネはちょっと小ぶり。それでもトコトコと歩く姿は愛らしい

また小さいほうの移動シーンのアシュギーネは、コロコロした感じのかわいいアシュギーネになっている。こっちのアシュギーネは剣をもっていないのだ。

↑バシッバシッと出るマルチウインドウはかっこいい



↑右を向く、左を向く、剣を突き出す、どれをとってみても動作にぎこちなさがなく、まるで生きているように自然に動く

虚空の牙城

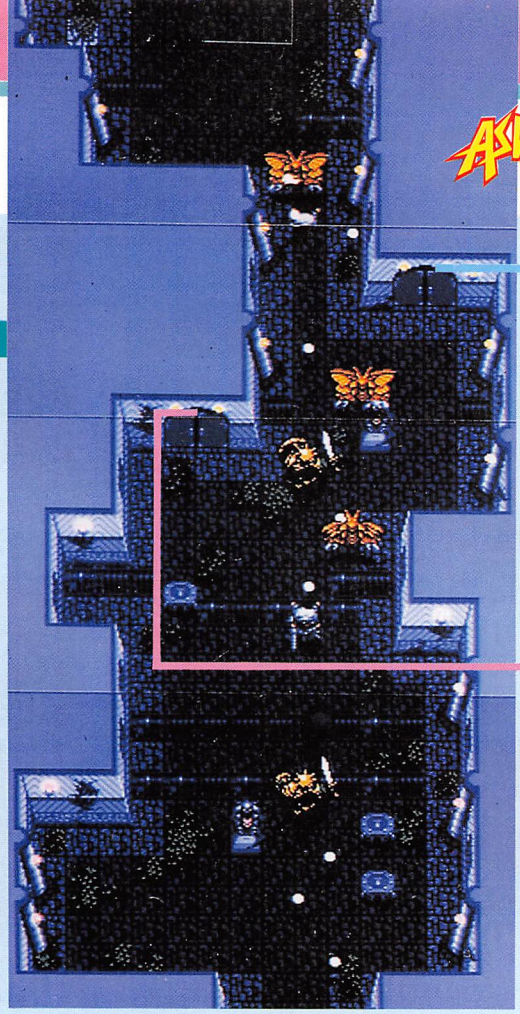
縦スクロールの6面がゲームの舞台だ

『虚空の牙城』は、縦スクロールのステージが全部で6面あるのだ。

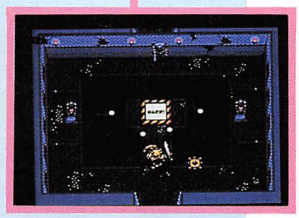
ただし、各ステージにはいくつものドアがあって、その中にも部屋があるので、実際にはもっとマップは広くなるはずだ。

ステージは次のような構成になっている。ステージ1地下神殿、ステージ2山岳地帯、ステージ3リング(ネペンテスの赤道付近)、ステージ4地下通路、ステージ5メードサンテの塔、ステージ6ギゼマール城という全6面だ。最後のギゼマール城は、バヌーティラカスの居城なのだ。そこのコロシアムが最後の戦いの舞台だ!

ここはいくつもの部屋をワープしてたどり着いたかなり広い部屋。どうやら墓地のようだけど誰が眠っているんだろう



ドアを抜けると次の部屋へのろうかだった。この先はどうなっているんだろう

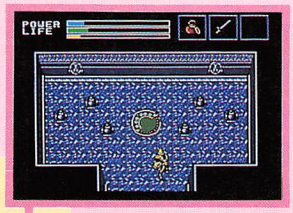


部屋の中央にワープポイントがある。行き先を覚えておかないと迷子になるぞ

復讐の炎

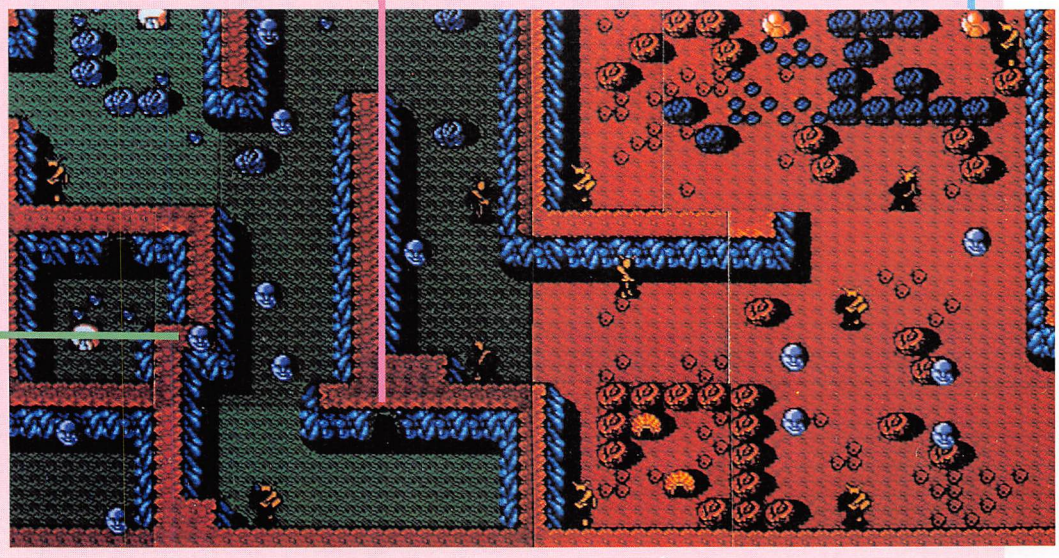
縦横スクロール全6面はとても広いぞ

『復讐の炎』の1面~3面にはそれぞれ地上と地下があるのだけど、3面の上下だけ独立していて地上が4面にあたる。メードサンテの塔が舞台となる5面はダンジョン型の階層構造になっていて、その先の6面が"アクマ"の待つネオサンテのコロシアムだ。



ほら穴に入ると地下通路がある。中心にのると別の場所にワープする

小屋に入ると会話シーンになる。必要な情報はここで入手するのだ



敵と戦うときにはアクションシーンになる。敵キャラは大きいくせに動きが素早い

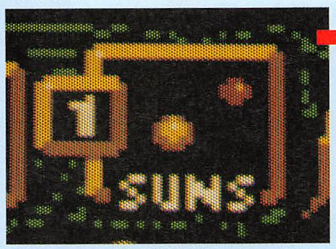
虚空の牙城

二連太陽がアイテムを取るカギだ

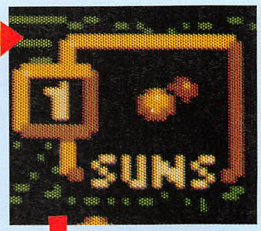
アシュギーネ以外にもバヌーティラカスをにくむものがいた。それはネペンテスの核、惑星生命体ヴィである。ヴィは転送装置を通じてアシュギーネにアイテムを転送してくれるのだ。

アイテムを取るためには、画面の上に表示された赤と黄色の二連太陽の動きが重要になってくる。この二連太陽が黄色を手前にして重なると、ステージの途中にある転送装置にアイテムが送られてくるというしくみだ。

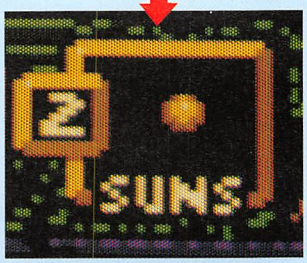
アイテムは転送装置で送られてくるものと、それ以外のものを合わせて全部で7種類ある。先に書いた制御球もその中の1つなのだ。



画面の上に、たえず表示されている二連太陽。この動きには注意しよう

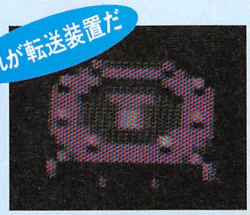


もう少しで重なる。赤い太陽が上にきて重なっても何のアイテムももらえない



アイテムは二連太陽が重なっている間だけ表示される

これが転送装置だ



太陽が重なったときに、この上にアイテムが送られてくる

パワーアップアイテム

カギ		扉1つ開けるのにカギが1つ必要になる。99個まで持てる
パワーカプセル		これを取ると剣の長さと威力が2段階までアップする
ブーツ		最高2段階までスピードアップすることができる
エネルギーカプセル		カプセル1個で1目盛りシールドエネルギーが回復する
？		これ1つで何度でも扉を開けることができるようになる
ボールカプセル		制御球が使えるようになり、2段階まで威力がアップする
？		制御球のような盾で、同じように使えば最高の武器になる

復讐の炎

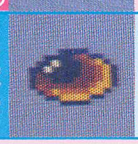
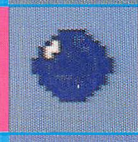
アイテム集めは思いっきり欲ばろう

アイテムを手に入れるには2とおりの方法がある。1つは敵を倒すかある場所で拾うもので、もう1つはショップで買い求める方法だ。

惑星ネペンテスでは球(ボール)という石がお金の役目をしていて、やはりこれも敵を倒していくと手に入る。

アシュギーネは敵の攻撃を受けると当然ライフが減ってしまう。戦闘で傷ついてライフが減ったらアイテムを使って最大値まで回復することができるけれども、中には医者みたいなキャラクタがいて直接治療してくれる場合もある。

どちらにしても、これだけたくさんあるアイテムの中で必要のないものというのは1つもないので、思いきり欲ばって集めよう。アイテム集めもこのゲームのおもしろさの要素の1つになっているのだ。

ブーツ		これを取ると足が4段階まで速くなる。AB2種類ある
シデン		パワーが一時的にアップするが、体力が減ってしまう
？		このアイテムは次のステージに行くのに必要になるのだ
明節球		ランプ。地下通路や地下文明では絶対に必要になるアイテム
薬壺		傷の手当てをするのに必要。最大16個まで持つことができる
コイル		一時的なパワーアップ。1個で16目盛りまでアップする
オイル		これを取るとパワーの最大値(MAX)がアップする
硬化水銀のカギ		ドアのカギ。1度に4個まで持てる。ショップにはない
紅学球		一時的に無敵の状態になる。ショップで売っている
亜鉛電気		一時的に使える強力なバリアー。1回で2個回るのだ
制御球		アシュギーネを守るバリアー。ショップでしか売っていない
フェリスタ		制御球のような武器で、これもショップでしか売っていない
ポリズン		このアイテムを使えば敵の動きを一時的に遅くできる
雷光		"アクマ"を倒すのに必要になる。ある場所に隠されている
スペイド		これを取ると画面上にいる敵を全滅させることができる

虚空の牙城

巨大なキャラが盛りだくさん

『虚空の牙城』に出てくるキャラクタはどれも大きい。これだけ大きなキャラクタが画面中を動きまわって、アシュギーネに襲いかかってくるとさすがに迫力がある。

これらの敵キャラに剣を突き刺すと、傷口から血が出て、剣には血のりがつく。より本物らしくできているのだ。また、敵キャラを倒すと、アイテムの鍵なども手に入るのでどんどん倒そう。

ボスキャラ

1面の最後に出てくるボスキャラ。いくつもの部屋をワープしないとここまでたどり着けない。さすがに体はいちばんデカイ。こいつを倒さないと進めない

ズクート

全身を固いよろいでかためた戦士。アシュギーネめがけて攻め寄ってくるいやな敵。剣だけで倒すのはつらい

ディフェンサー

画面上から下に向かって弾を撃ちながら直線的に突っ込んでくる。うまくかわせ

ラウチ

いちばんよく出る敵で、比較的弱い。ほとんどアシュギーネを無視して、画面中を飛びまわっている

復讐の炎

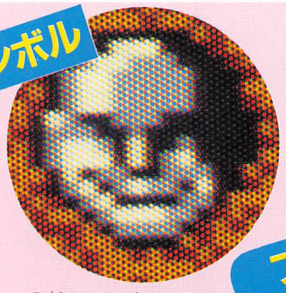
敵シンボルに触れて戦闘開始だ

マップ移動中に、ランダムに出現する敵のシンボルに触れると、戦闘シーンに瞬時に画面が切り換わる。

だからそのときまでどんな敵に遭遇したかわからないんだ。これは結構スリルがある。

どうしても勝ち目がないと思ったときには画面の外に逃げれば戦闘シーンから抜けられるぞ。

ここでは敵キャラを少ししか紹介できなかったけど、この他にもまだまだいっぱい出てくる。全部で約20種類もの数になりそうだ。



敵のシンボル

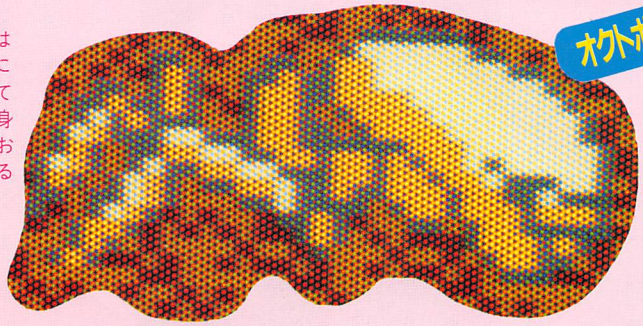
敵のシンボル。ランダムに出現するこれに接触すると、瞬間的に戦闘シーンに画面が切り換わる

フィッツオ

最も多くいる敵。赤いのと青いのがいて、赤いほうは動きが速くてやっかい

カバスネイチュア

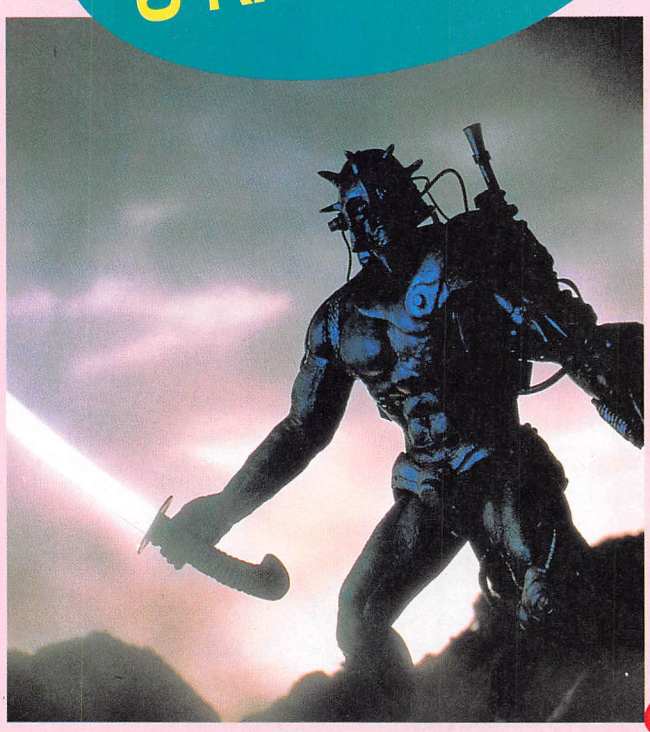
縦方向に動くのは遅いが、横方向に動くのはとっても速い。全身が固い殻におおわれている



オクトポリセリュティ

見ためがクモによく似ている生き物。動きが素早く、アシュギーネめがけて襲いかかってくる。横方向にしか移動しないから、動きを予測して倒そう

データ互換が魅力の、S-RAMカートリッジ



『虚空の牙城』も『復讐の炎』も、ゲーム中のデータをカセットテープにセーブすることはできるのだけれど、パナソフトセンターから発売されるPana Amusement Cartridge(パナアミューズメントカートリッジ)を使ってセーブすれば、『虚空の牙城』と『復讐の炎』のお互いのデータで遊ぶこともできるようになる。

このカートリッジでお互いのゲームデータを利用することによって、相手側のキャラクタの状態でゲームを楽しむことができる。

まず、ライフ、レベルとライフ、パワーの値、アシュギーネの足の速さが同じになり、特殊アイテムも使えるようになるという機能がつくのだ。

これは、PAC(パナアミューズメントカートリッジ)にセーブするデータに共通の部分を持たせて、その部分でお互いのデータのやりとりをしているというしくみだ。

特殊アイテムについては、まだいろいろと書くわけにはいかないけれど、ゲーム全体の中盤あたりに出てくるそうで、『虚空の牙城』では2つ、『復讐の炎』では1つ、特殊アイテムがあるらしい。

PACの活躍に期待!

虚空の牙城

●足の速さ
●ライフ、レベルの値

↑『復讐の炎』のデータがそのまま移されてくるんだ

●特殊アイテム

↓データを移したときだけ使える特殊アイテムが2つ出てくる

←これがパナアミューズメントカートリッジ。価格3,800円。RAM容量8Kbyte、使用アドレス4000H～5FFFH、電池の寿命5年間。アシュギーネの2本以外にも、T&Eソフトとマイクロキャビンから発売される『ハイドライド3』、『うる星やつら』にも対応している

●足の速さ
●ライフ、パワーの値

↑『虚空の牙城』でセーブしたデータをそのままロードして遊べる

●特殊アイテム

→『虚空の牙城』でセーブしたデータを『復讐の炎』でロードしたときだけ使える特殊アイテムがある

復讐の炎

アシ♪ギン♪BOX

十字軍 ゲームの寄り道、役立つ情報教えます。

ゲームのぞき穴

しっぽを置いていく なんてカワイイ〜!?

グール人の出てくる面の右はしに行き、左へ歩こう。そしてグール人の背中が見えたら、立ち止まるのだ。グール人はいなくなるけど、しっぽだけは残していくのだ。

（埼玉県／中野量子・12歳）

画面左はしにしっぽを残していく

通り抜けできます

Q 「伝説の聖戦士」のエンディングまで行ったのですが、アシュギーネが左利きでした。パッケージでは右利きなのにどうしてですか？

（東京都／渋谷区神宮前・21歳）

A さっそく松下の担当の方に話を聞いたよ。じつはエンディングシーンでのライルは、アシュギーネとなった自分の姿を鏡で見ているという設定なのだ。だから、左右が逆なんだ。ところが、義眼が逆になっていない／　というわけでさらに質問したところ、「するどいな〜」ですって。というわけで、この回答は次ページの「検証」に続くのだ。

その2 ぼくはアシュギーネをこうして攻略しました

千葉県/高田信彦・16歳

さて、11月号の続きをやっても意味がない。なにしろアタックしちゃったもんね。

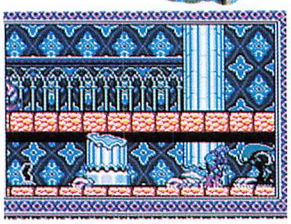
ところで、光の目とパワーレッグ、それに雷光をもらうときには、ある程度のＥＰ（経験値）やＰＰ（攻撃力）が必要なんだけど、これらを集めるのは結構たいへん。

そこで、このコーナーでは高田クンのレポートをもとにＰＰやＥＰのカンタンな集め方を紹介しよう。これを知ればもうカンペキにこのゲームをクリアできちゃうね！

ＰＰを集めるには

ＰＰはＥＰよりもカンタンに増やせるのだ。最終的に1000なければいけなくて、しかもダメージを受けると減ってしまうので、余裕をもって1200ぐらいまで増やそう。楽に倒せてＰＰが３ポイントも増えるのがダーダ。地下神殿の右はしから出てくるやつをバシバシと、400匹ほどやっつければじゅうぶんだ。

ダータ



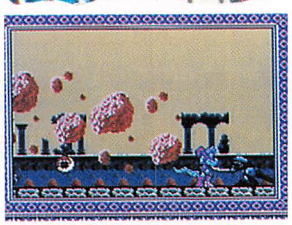
ここで、右はしにくっついてやっつけてると400匹なんてすぐだ

ＥＰを集めるには

ＥＰは2000必要。グール人かエリトリア人を倒すとＥＰが３増えるので700匹ほどやっつければいい。刀で倒せるんだけど、刀は300回しか使えないからたりない。しかしＰＰを1000ぐらいにすれば接近してしっぽパンチの連打で倒せる。そのときにＬＰ（生命力）が減るから、ＥＰ集めは薬草が手に入るタラの村付近でしたほうがいいよ。

グール人

エリトリア人



タラの村の左どなりの砂漠。薬草が近いのでＥＰ集めに最適！

ＬＰを集めるには

アイテムには関係ないけど、これも覚えておくと便利。ＬＰは薬草で補給できるけど、それでも危険な状態になることがある。そうなったらバルリラをやっつけよう。ＬＰが１増えるぞ。

バルリラ

足銀ネコちゃんのプロフィール

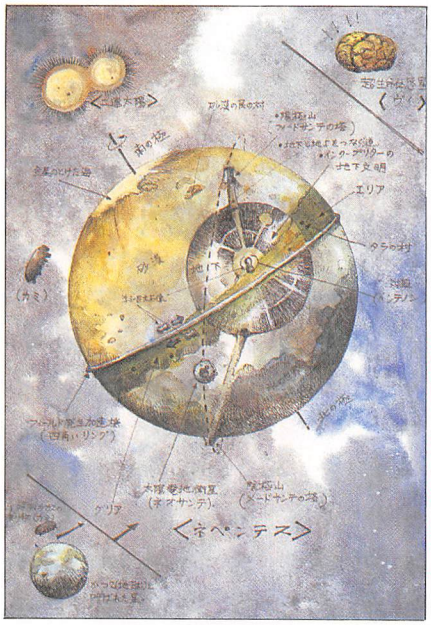
●**本名**：足銀ネコ●**生年月日**：昭和62年10月16日（0歳）●**出身地**：千葉●**サイズ**：B86㎜ W56㎜ H85㎜、身長172㎜、体重275ｇ、靴のサイズ23㎜「紙ネンドのときは150ｇもなかったけど、プラスチックになったら急に体重が増えちゃって」●**好きな食べ物**：ラッカー、紙ネンド●**嫌いな食べ物**：シンナー●**趣味**：貯金すること「とくに足利銀行が好き」●**美容法**：むかしは紙ヤスリでお肌の手入れをしていたけど、もうやめちゃった。ティッシュにくるまれて眠るのがいちばんの美容法よ」●**好きな場所**：「やっぱりスタジオでスポットを浴びているときがいちばんね」●**好きなタイプ**：「肌が緑色の人。ちょっとメカっぽいのがタイプ。とくに左手に三葉虫が寄生している人なんかしびれちゃう。べつにアシュギーネのことなんかじゃないわよ」●**好きな言葉**：「マル優」「高利回り」

●深夜の疑問①／ＮＯＰ「ね、どうして手に三葉虫がついているの？」 おばQ「これってただのカニばさみじゃないの？」 ＮＯＰ「それだったらカブトガニだね」 カモシダ「でも、資料にはドルグレスってかいてあるよ」 カミーユ「でも三葉虫だとも書いてある」 ＮＯＰ「わかった。これってワッペンなんだ。作業中っていう」 みんな「……」 ＮＯＰ「さぎょうちゅう……、さぎようちゅう、さんようちゅう……」 みんな「……」 ＮＯＰ「三葉虫」 みんな「……」

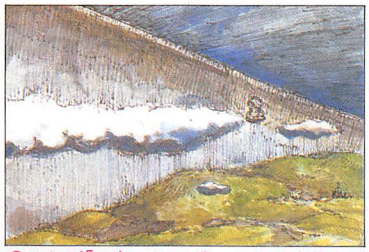
アート

横山宏（アシュギーネのもうひとりの原作者）誌上原画展

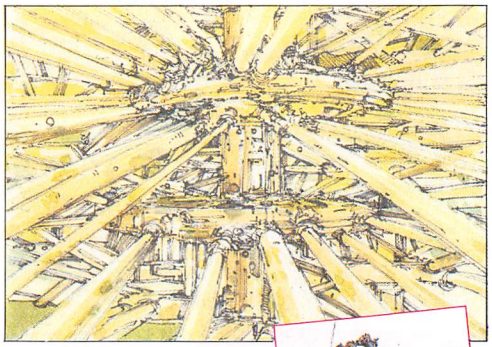
ストーリーの細部を李さん（27ページ）とともに作りあげた横山さんが描く「インタープリターの地下文明」（ネペンテスの古代文明）。古代と未来のいりまじった不思議な感覚



惑星ネペンテス。赤道上にある「四角いリング」という名の壁をはさんで南側にエリトリア人が、北側にグール人が住んでいる

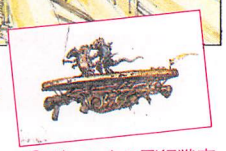


これが「四角いリング」。もとは古代人が作った対バヌーティラカス用の加速機だ



四角いリング上を浮遊している謎の巨大石像。石像が出会うとき何かが起こるという

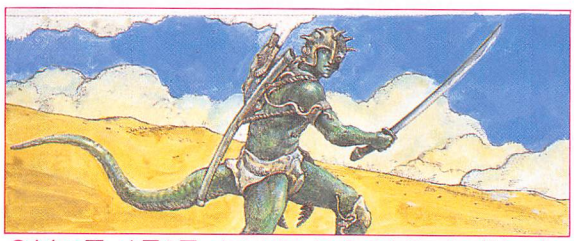
太陽電池衛星「ネオサンテ」。すべてがここで明らかになる

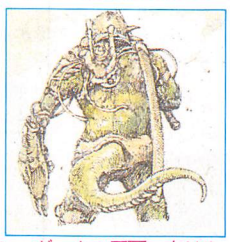


グール人の飛行戦車「フィーメ」。彼らはこれでエリアを攻めた

金属の海にいる金属製のクモ

金属の海とアシュギーネの盾となる三葉虫





今年の夏、全国を回ったＡＩキャラバンのトラックに描かれたアシュギーネの原画。左はトラックの右側面、右はトラックの背面用。トラック左側面、上面にも１枚ずつあるけれど省略

爬虫類（はちゅうるい）が進化したグール人の闘将・ザー

検証

両手が使えるようになったアシュギーネ

ううむ、あれは目のほうが逆だったのか、するどいなあ。

ところで、アシュギーネの手に関しては、検証の結果、「よくわからない」ということだけがわかりました。下の3枚のイラストを見てください。

これはＡ１の宣伝や新Ａ１のパッケージに使われているものを古い順にならべたものです。手に注目すると、なんと、3枚ともぜんぶ違う！

あまりのことに担当記者は取材する勇気がなくなってしまいました。ううむ、なぜなんだろう（全然、検証になってない）。

初代のアシュギーネ。右手が大きいメカタイプ。三葉虫が巻きつくのは大きいほうの手

２代目。左手が大きいメカタイプ。初代とは逆。それに比べて右手はふつうの器用そうな手

最新のアシュギーネ（新機種のパッケージ・イラスト）。両手ともふつうの、器用そうな手だ

アシュギーネさわぎより

●深夜の疑問（最終回）／おばQ「ねえ、テレビのＣＭのアシュギーネってなんで背中から蒸気が出るの？」 カミーユ「いいでしょ、そんなこと。どうでも」 ＮＯＰ「はっはっは、おばＱくん、それはね、アシュギーネの機嫌がいいからだよ」 カミーユ「どうせ上機嫌（じょうきげん）のシャレでしょ」 ＮＯＰ「どうしてわかったの」 カミーユ「そのくらい３歳の子供から100歳のおばあちゃんまでわかりますよ」 おばQ「ねえ、今のはどこがシャレなの？」 みんな「……」

プレゼント

これで全部だ、アシュギーネ・グッズ

明るいナショナルが安いMSX2を売りだし、その宣伝用キャラクタとして生まれたのが、不思議なアシュギーネ。どういうわけか、アシュギーネ・グッズはこんなにあった。

紹介のついでに、晴れマークのグッズを読者にプレゼントしてしまおう。協力は、もちろん、松下電器さんです。

よく見る構図ですみませんがズラリとならべたアシュギーネ・グッズです

晴れマークは「プレゼントあり」と主張しています

曇りマークは「プレンゼントない」と悲しんでます

アシュギーネ・テレカ

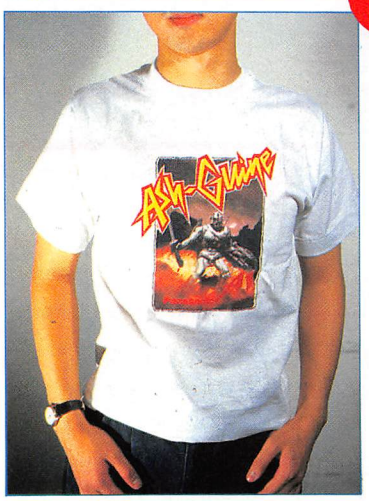
20名様

アシュギーネ・テレカ（50度数）。左が新しいほうで、右が古いほう。古いほうは在庫なし。左のほうだけ20名様にプレゼント

アシュギーネTシャツ

20名様

プリントTシャツ（Mのみ）。かなりハデなデザインなのでこれで街を歩くにはある種の勇気が必要



アシュギーネバッチ

20名様

アシュギーネの顔のアップがかわいい幸運を呼ぶバッチ。少なくとも抽選にあたった人は幸運だから。ただそれだけ

アシュギーネフォトカード

20名様

アシュギーネ・ストーリーの名場面のカード。横山宏さん作のジオラマがほんとにきれいなんだから。でもあげる

アシュギーネ定規

20名様

定規を英語でスケールとかメジャーといいます。アシュギーネはスケールの大きいメジャーなキャラクタでっす

アシュギーネVIPカード

アシュギーネのＶＩＰカードと名人カード。これはＶＩＰや名人にしかあげられないのでプレゼントはなし。ほんとは在庫がないんだけど

元祖パナソフト アシュギーネ

『ASH－GUINE FAN』のアタックでも取り上げたアシュギーネ・ゲーム第1弾。読者アンケートのほうでプレゼントしているので、このページでは曇りマーク

アシュギーネポスター

20名様

T&Eバージョン

T＆Eソフトの『虚空の牙城』のポスター（の元写真。本物はまだできてない）

マイクロキャビンバージョン

マイクロキャビン『復讐の炎』のポスター（の元写真。以下、左に同じ）

なんとアシュギーネ枕！

●まだできてないので写真はないけれどプレゼントはあります。アシュギーネ枕（子供用）。大人の人はご遠慮ください

20名様

あて先

プレゼントのほしい人は、官製ハガキに右下の応募券を貼って、①ほしいプレゼントの名前、②自分の住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号、③この特集を読んだ感想、悪口またはほめ言葉を明記のうえ、

〒105　東京都港区新橋4-10-7　ＴＩＭ　MSX・FAN編集部　アシギン・ボックス・プレゼント係

まで。しめ切りは、11月30日必着。当選者は、1月8日発売のMSX・FAN2月号誌上で発表します。

アシュギーネさわぎより

●昼間の疑問／ちぜ（たまたま足利銀行のそばを通りながら）「足利銀行の略称は？」　みんな「……」（わけがわからないので無視）　ちぜ「足銀ね。アシュギーネ」　みんな「んぐ」（笑いをこらえる）　ちぜ「米軍の基地があるのは」　みんな「？」　ちぜ「厚木ね。アツギーネ」　みんな「……」　ちぜ「……」（もう何も思いつかない）　みんな「……」（もう何もいってほしくない）　ちぜ「……」（それでも必死に考えている）　みんな「……」（ちぜが何もいわないのでホッとしている）

リストは25ページ

アシュギーネの

ホップ ステップ シッポ HOP STEP SHIPPO!

アシュギーネのシッポが大活躍の3段跳び！

MSX2 専用VRAM64K
BY ちぜ&NOP
ショートプログラム63行

Mファン特製、勝手に作った未公認第4弾のアシュギーネ・ゲーム。ネペンテスの世界記録を目指して、ホップ、ステップ、シッポの3段跳び。大勢でやるとだんだん興奮してくるスポーツゲームだ。

カーソルキーをカチャカチャたたいて助走のスピードをぐんぐんあげよう。

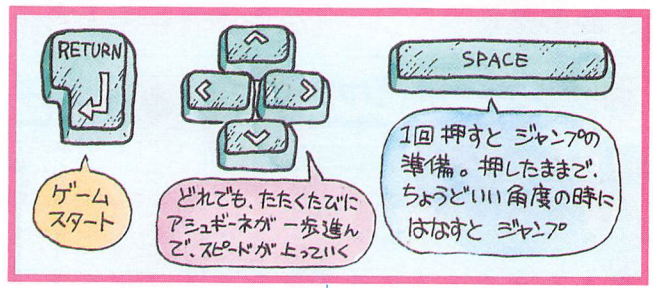
スペースキーを押すとそこでアシュギーネの動きはとまり、画面上の「HOP」の下に表示されている数字がぐんぐん大きくなる。この数字が跳びあがる角度だ。スペースキーをはなすと、そのときの角度でアシュギーネがフイイ～ンと跳びあがるのだ。

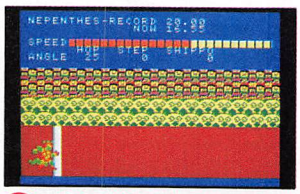
跳ぶ距離は、スピードと角度(45度がベスト)とスペースキーをはなすタイミングで決まるのでしばらくコツをつかむ練習をするのが大事。

ステップ(第2の跳躍)、シッポ(第3の跳躍)のときは着地の瞬間にスペースキーを押すこと。それぞれ、角度は「STEP」「SHIPPO」の下に表示される。

シッポ！　で跳びあがるときだけはグラフィックがちょっと変わって、アシュギーネがシッポ立ちするのがかわいいでしょ。でも、なんとなくズッコけているようにも見えるのでカン違いしないように。

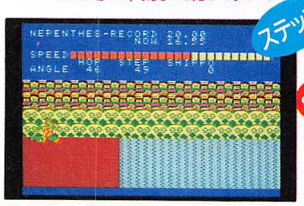
角度が89度を超えたり、スペースキーを押すタイミングが早すぎたり遅すぎたりするとファール(アウト)。



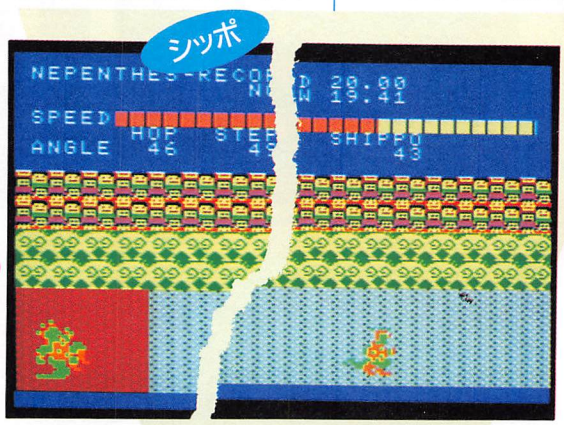


↑踏切線の直前でホップ。もちろん行きすぎるとファール

↑スペースキーをはなせばそのときの角度で跳びあがる



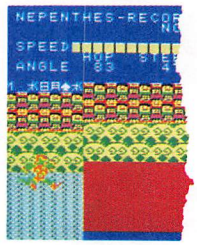
↑ステップのときは、角度の表示が「STEP」の下に移っている



シッポで最後の跳躍をするアシュギーネ。跳ぶときはスピードと角度がだいじだ

はやくもウル技(テク)

まったく助走せずに、スタート地点で大きな角度で跳びあがるとハイジャンプ遊びもできちゃう。ただそれだけ



スタート地点で助走せずにホップ、ステップ……。するとこうなる！　ステップのタイミングを遅らせるのがコツ

〈MSX（16K）でも遊べる改造法〉10行「DIMU%（31）」を「DIMU%（32）」に、10行最後の「25」を「27」に変更。350行を右のリストに変更すればOK。確認データは「10>162」「350>3」となります。

```
350 FORI=0TO64:POKEA+I,VAL("&H"+MID$("210019CD53002AF8F71150000E1006207ED3982310
FA190D20F4C9CD7E0021000011000801001 0CD4A00EBCD4D00EB23130B78B120F1210020010018 3E
F4C35600",I*2+1,2)):NEXT:RETURN
```

ホップ ステップ シッポ

アシュギーネの HOP-STEP-SHIPPO!

VRAM64K
MSX2専用
遊び方は24ページにあります

```
10 KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFSNGV-Z:A=0:Z=0:V=
0:I=0:D$="":J=0:C=0:K=0:ZZ=20:X=0:XX=0:Y
=0:N=0:R=0:VX=0:VY=0:D=0:M=0:DIMU%(31),M
%(895),A(2):A=VARPTR(U%(0)):GOSUB350:DEF
USR=A:DEFUSR1=A+25
20 SCREEN1,3,0:WIDTH32:COLOR15,0,0:A=USR
1(0):M=VARPTR(M%(0)):PRINT"PLEASE WAIT"
30 GOSUB340:FORI=0TO10:A=(97+I)*8:READD$
:FORJ=0TO15:C=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2))
:FORK=0TO2:VPOKE(J>7)*-8192+2048*K+A+J+(
J>7)*8,C:NEXTK,J,I:FORI=0TO15:VPOKEASC("
l")*8+I,&HFD:VPOKE8192+ASC("l")*8+I,&H91
-(I>7)*&H20:NEXT:A(0)=8:A(1)=14:A(2)=22
40 FORI=0TO14:READD$:FORJ=0TO55:M%(I*56+
J)=VAL("&H"+D$):NEXTJ,I:FORI=8TO14:M%(I*
56+18)=&H6263:NEXT:FORI=8TO14:FORJ=40TO5
5:M%(I*56+J)=&H6161:NEXTJ,I:CLS
50 LOCATE1,1:PRINTUSING"NEPENTHES-RECORD
###.##";ZZ:LOCATE14,2:PRINTUSING"NOW###.
##";Z:LOCATE1,4:PRINT"SPEED":LOCATE7,5:P
RINT"HOP  STEP  SHIPPO":LOCATE1,6
60 PRINTUSING"ANGLE  ##    ##      ##";0
;0;0:ONINTERVAL=40GOSUB160:X=0:XX=0:V=0
70 PUTSPRITE0,(8,144),3,(XMOD3)*2:PUTSPR
ITE1,(8,144),9,(XMOD3)*2+1:A=USR(M+X¥2)
80 ONSTRIGGOSUB170:INTERVALON
90 STRIG(0)ON:ONXMOD2+1GOTO150,140
100 PUTSPRITE0,(8,144),3,(XMOD3)*2:PUTSP
RITE1,(8,144),9,(XMOD3)*2+1:A=USR(M+X¥2)
:STRIG(0)OFF:IFX<66THEN90
110 INTERVALOFF:X=8:Y=144
120 PUTSPRITE0,(X,Y),3,14:PUTSPRITE1,(X,
Y),9,15
130 LOCATE 10,10:PRINT"FOUL!":GOTO320
140 IFSTICK(0)THENX=X+1:GOTO100ELSE140
150 IFSTICK(0)THEN150ELSEX=X+1:GOTO100
160 INTERVALOFF:LOCATE6,4:V=X-XX:XX=-(V<
26)*V-(V>25)*25:PRINTSTRING$(XX,"l")+STR
ING$(25-XX,"m"):XX=X:INTERVALON:RETURN
170 Y=144:N=0:RETURN180
180 INTERVALOFF:STRIG(0)OFF:R=1:PUTSPRIT
E0,(8,144),3,6:PUTSPRITE1,(8,144),9,7
190 IFSTRIG(0)THENR=R+1:LOCATEA(N),6:PRI
NTUSING"##";R:IFR>89THEN110ELSE190
200 VX=COS(R/180*3.2)*V*3:VY=SIN(R/180*3
.2)*200:D=-2:ONSTRIGGOSUB330:STRIG(0)ON
210 PUTSPRITE0,(8,Y),3,8:PUTSPRITE1,(8,Y
),9,9:A=USR(M+X¥2):X=X+VX/100:Y=Y+VY*D/2
00:VY=VY+D:IFVY>0THEN210ELSED=-D
220 PUTSPRITE0,(8,Y),3,8:PUTSPRITE1,(8,Y
),9,9:A=USR(M+X¥2):X=X+VX/100:Y=Y+VY*D/2
00:VY=VY+D:IFY<144THEN220ELSEI=0:N=N+1:S
TRIG(0)OFF
230 I=I+1:IFI>50THEN110ELSEIFSTRIG(0)=0T
HEN230ELSEV=V-I¥6:IFN<2THEN180
240 XX=X:Y=144:X=8
250 R=1:PUTSPRITE0,(8,144),3,10:PUTSPRIT
E1,(8,144),9,11
260 IFSTRIG(0)THENR=R+1:LOCATEA(N),6:PRI
NTUSING"##";R:IFR>89THEN120ELSE260
```

BY ちぜ&NOP

予定は1画面だったのに

「キャラ担当のちぜです。うーん、アシュギーネを2色で作るのは大変だったけど、まーこんなもんでしょ。観客のキャラもナカナカでしょ？ ただいま、新作を開発中なので期待してくださいませ」「プログラム担当のNOPです。うーん、当初の予定は1画面だったのに、それがプクプクと太ってしまい約5.3画面。そのうちの約40%がちぜのキャラで、約60%がわたしの責任なのだった」

```
270 VX=COS(R/180*3.2)*V*14:VY=SIN(R/180*
3.2)*200:D=-2
280 PUTSPRITE0,(X,Y),3,8:PUTSPRITE1,(X,Y
),9,9:X=X+VX/100:Y=Y+VY*D/200:VY=VY+D:IF
VY>0THEN280ELSED=-D
290 PUTSPRITE0,(X,Y),3,8:PUTSPRITE1,(X,Y
),9,9:X=X+VX/100:Y=Y+VY*D/200:VY=VY+D:IF
Y<144THEN290
300 PUTSPRITE0,(X,Y),3,12:PUTSPRITE1,(X,
Y),9,13
310 Z=((XX-66)*4+X)/24:LOCATE17,2:PRINTU
SING"###.##";Z:ZZ=ZZ+(ZZ-Z)*(ZZ<Z)
320 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN320ELSEGOTO50
330 RETURN110
340 FORI=0TO15:READD$:FORJ=0TO31:VPOKE&H
3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):N
EXTJ,I:RETURN
350 FORI=0TO62:POKEA+I,VAL("&H"+MID$("21
0019CD53002AF8F71150000E983E100620EDB319
3D20F8C9CD7E00210000110008010010CD4A00EB
CD4D00EB23130B78B120F12100200100183EF4C3
5600",I*2+1,2)):NEXT:RETURN
360 DATA 01000000020604050000018BE6D00000
05000406 0E044461A588000B0B0000000
370 DATA 00000000010103020301030102030600
300E0B08000C0A8E4A040E04000204070
380 DATA 02000000010001000100183E6D00000
0A000C0C0C000005010000020A0800000
390 DATA 00010101000102030201030102030300
100C0200000C0E0A0E0C0E04000204060
400 DATA 01000006 0E1A180100006CBE1900000
05000606 0E0086C145080003 0B8881000
410 DATA 00000000010503020301030102030600
300E0908000C090E8A040E0C00030201C
420 DATA 0100000C0E3630010000018BE6D00000
05000406 0E0004018588000030B8980000
430 DATA 00000000011010302030103010207040
000E0B08000C4AEE6A040E0400000180C
440 DATA 02000000D1E182110026CBA1A00000
0A00080C0D83840004080307C18000000
450 DATA 00010101020123120101030104060200
000C0600824C0A8E0A040C000050E0400
460 DATA 08200C5E1D0E09387A20486F0703077
F000080408080307860806060008080000
```

次ページへ続く

```
470 DATA 000C10202011160705 4F27000000000
0000000804000808098589 80C60300000
480 DATA 0000010000000000204050066BD18000
00000500060606E0005010 40B0F0600000
490 DATA 0000000000000010103020301020706 0
3000000E0908000C0A8E8A0400000C070
500 DATA 000000000000384C9C190A1032011 80
8000000000000000000C4228D1E5C00F0
510 DATA 00000000000000000000156F856EE59
0000000000000000000000CC72E1A0C000
520 DATA400410014004100 10EFE0EFE0EFE0EFE
530 DATA400004004000004 008686868686868686
540 DATAC0C0C0C0C0C0C0C0EFEFEFEFEFEFEFEF
550 DATAFF427EFF817E6A7EB1B8B86161B1B1B1
560 DATA42FFFFFF812A7E5AB1D1D1D1D1B1B8B8
570 DATA01007CDAFEC2FEFF8181B1B6B6B6B621
580 DATAFF80BE2A3E629CFF3131B1B1BDB1B881
590 DATA000F3F7FF3EDDEE6BCBCBCBCBCBCBCBC
600 DATAFDE3FE7C381C0E1FBCBCBCBCBCBCBCBC
610 DATA12F4FDFEE7DBBDCDBCBCBCBCBCBCBCBC
620 DATAFB473F1E0C183078BCBCBCBCBCBCBCBC
630 DATA 6664,6765,6664,6765,6A68,6B69,6
A68,6B69,6262,6262,6262,6262,6262,6262,6
262,6262
```

使用上の重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用していますので、打ちこみ終わったらいったんセーブしておくことをおすすめします。そのうえで、「打ちこみミス発見プログラム」で確認したり、実際にRUNさせて確かめてみたりしてください。なお、この注意を無視して、いきなりRUNし、打ちこみミスのためにプログラムが暴走しても編集部およびアシュギーネは責任を負いかねますのでご了承ください。

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……アシュギーネの座標
VX、VY……アシュギーネがジャンプしているときの加速度

■テキスト座標用

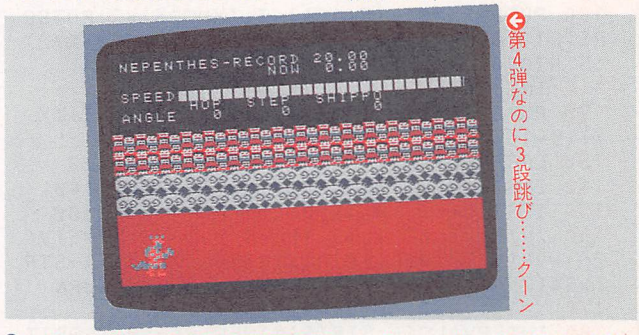
A(n)……アングル(角度)を表示するときのX座標(0=ホップ、1=ステップ、2=シッポ)

■その他の変数

A……汎用(おもにアドレス)
C……キャラクタ定義用
D……Y方向の加速度の正負
D$……データ読みこみ用
I、J、K……ループ用
M……表示用アドレス
M%(n)……フィールドのデータ格納用
N……何回目のジャンプか
R……角度計算用
U%(n)……マシン語プログラム格納用
V……加速度計算用
XX……変数Xの一時保存用
Z……ジャンプしたときの距離
ZZ……最長ジャンプ距離

プログラム解説

10　変数の初期化、マシン語プログラム書きこみ
20～40　画面の初期化、スプライトとキャラクタの定義
50～70　ゲーム画面の表示
80～100　アシュギーネを走らせる
110～130　ファール処理1
140～150　カーソルキー入力
160　スピードの表示
170～230　ホップとステップのときのジャンプルーチン(スプライトのX座標はそのままにしてフィールドをスクロールさせる)
240～300　シッポのジャンプルーチン(フィールドそのままでスプライトを動かしている)
310　ジャンプした距離を計算して表示
320　リプレイ処理
330　ファール処理2
340　スプライト定義サブ
350　マシン語書きこみサブ
360～510　スプライトデータ(340行で読みこみ)
520～620　キャラクタデータ(30行で読みこみ)
630　フィールドデータ(40行で読みこみ)



第4弾なのに3段跳び……クーン

より遠くへ跳ぶアシュギーネ改造法

■より遠くへ跳ぶ①

アシュギーネの速さはインターバル割りこみで3分の2秒間に何回バタバタさせたかを数えて決めている。つまり、割りこみの間隔を長くすれば、ジャンプできる距離が長くなるわけだ。そこで、60行の、

ON　INTERVAL=40

の「40」を大きくすれば、フィールド1周ぶんくらいはジャンプできるようになる。でも、だれもほめてくれないけどね。

■より遠くへ跳ぶ②

カーソルキーを押しっぱなしでもアシュギーネを最高速で走らせることができる。90行の

ON　XMOD2+1GOTO 140，150

を、

ON　XMOD2+1GOTO 140，140

とすればいい。これで、カーソルキーを押しているだけでアシュギーネはシュバシュバと走ってくれる。

プログラム確認用データ

(使い方は55ページにあります)

```
10>159   20> 35   30>140   40> 83
50>131   60>150   70>151   80> 73
90>154  100>208  110>106  120> 54
130>178 140>208  150>202  160>175
170>173 180>231  190> 42  200>224
210>204 220>  5  230> 85  240> 48
250>163 260>135  270> 45  280> 68
290> 62 300> 54  310>147  320>168
330>238 340> 95  350>118  360>217
370>208 380>215  390>214  400>169
410>214 420>218  430>212  440>162
450>208 460>219  470>211  480>219
490>165 500>164  510>164  520>132
530>132 540>132  550>142  560>254
570>245 580>246  590>240  600>252
610>129 620>244  630>136
```

ASH-GUINE FAN VOICE

「スドー・サン」という名前にしなかった「アシュギーネ」

李　泰栄

去年の夏に松下電器さんから、A1のイメージキャラクタを作ってくれという依頼があって、キャラクタのイメージとかんたんなストーリーとを提出したのが始まりです。ストーリーは、1幕程度。戦っている2つの民族があり、「空」から来た別の存在が片方の民族に肩入れした結果、もう片方が破滅に瀕する。そこで、2つの民族の混血であるアシュギーネが地下から出てきて、ついに立ち上がった……最初のストーリーはそれだけです。そのあとから、これをゲームなどに展開するにはもう少ししっかりした肉付けがほしいということで、横山くん（横山宏さん。22ページ参照）に手伝ってもらって細かい部分を作りあげたわけです。最近、バヌーティラカスの乗ってきた船は、旧約聖書に出てくる「ノアの方船」だった……という展開も考えられているところです。

じつは、母方のおじいさんの名前を取って、最初は「ファーザーII」という名前でした。今の「アシュギーネ」は公募で決まったものです。ほんとうは、テレビCFでアシュギーネをやっている役者さんが須藤さんという方なので、「スドー・サン」という名前にしたいと思っていたんですけれど。

今、アシュギーネのテレビCFの第2弾を作っているところです。これは、12月上旬くらいに放映されるでしょう。今度のアシュギーネは三葉虫も取って、両手を使います。それに、グロテスクな敵もはじめてテレビに登場しますよ。

『ASH-GUINE FANVOICE』はこの回かぎりの単発エッセイです。今回はアシュギーネ原作者の李氏にお願いしましたが、時間的都合によりもうひとりの原作者・横山宏氏にご登場いただけなかったのが残念でした。

PROFILE

りーたいやん　1978年、青山学院大学経営学部卒業。同年、CMランド入社。81年よりCMディレクターとして活躍、現在に至る。アシュギーネ以外のヒットCMとしては、うさぎとアルマジロで人気のあったオールド&ペリエのCMなどがある。1955年、東京生まれ。

EDITOR VOICE

その日、山森編集人は朝から浮かれていた。前日珍しく早く帰れたので、朝早

く目を覚まし、だから、朝食にいつも食べたいと思っている『かめちゃぼ』の卵かけご飯も食べることができた。出社するといつになく編集部は片づいている。山森編集人は片づいた編集部が大好きだ。デスクにすわると、女の子がコーヒーを入れてくれた。山森編集人はコーヒーはそれほどでもないが女の子が好きだ。そのうち、抑えようもなく気分が浮かれてくるのに山森編集人は気がついたが、もうおそかった。12月号編集会議が始まるころには、もはや床上3センチの空中を歩いているほどだった。そして、編集会議が始まった。さて、アシュギーネがアンケートのトップだが……。すると、ファミリーコンピュータマガジン、MSX・FAN、98FANと機種専門誌をノリだけで作ってきた山森編集人は「よし、じゃあ、『アシュギーネFAN』を作ろう！　すぐ作ろう！」と叫んだ。「ロゴ作って、表紙も作って、ATTACKもNEWSもF・F・Bもファンダムも、み〜んなアシュギーネにするんだあああ」。あああああ、というわけで、

次号1月号は1月号なのに12月8日発売!!

ED INDEX

この特集を……見て
PR記事……だとか
松下さんから……お金を
もらっている……んだろう
と思う人も……いるかも
しれない……けれど
違い……ますね
このページ……は
アシュギーネ……の人気に
あやかって……Mファンを
もっと大雑誌……にしたい
という……純粋な
編集部……のまじめな
企画ページ……だああ

■PUBLISHER＝山下辰巳（徳間書店の偉い人）〈編集〉徳間書店インターメディア（ときどき「インターメディア」と略称したり「TIM（ティム）」なんていったりしているけど、それはウチです）■EDITOR＝山森尚（この特集の立案者で先月まで編集長をかねていたウチの編集人です）■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子（新編集長。表紙のバックがピンクっぽいのはこの人のせいです）■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS（副編集長）＝今野文恵（先月号まではなぜか2か所に名前がありました。気づいてましたか）＋渋谷隆（彼はほんとうはフォトグラファ＋プログラマです）■EDITORIAL STAFF＝上村治彦（ファンダムではカミーユ）＋三浦昭彦（あのゲーム十字軍のボス）■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏（BIN）＋小幡英司（おばQ。アシュギーネTシャツのモデル）＋諏訪由里子（以前、ファミマガのハイスコアルームにいました。本物のF・F・Bでガラの悪い文章を書いているのはコイツです）＋田川実（ちぜ）＋橋本光弘（マッパー）■STAFF PHOTO GRAPHER＝浜野忠夫（顔は高田みづえに似ています）〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄（Mファンのロゴを作ったのも、表紙をデザインしたり、中身をだれかにやらせているのもぜんぶこの人です）■EDITORIAL DESIGNERS＝渡部さんの弟子・人見和一はじめいろんな人■ILLUSTRATORS＝横山宏（特別出演。貴重なアシュギーネの原画を掲載させていただきました）＋しまづ★どんき（ファンダム専門のイラストレータ。もちろんロリコン）■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉（たったひとりで孤軍奮闘中）＋㈱ワードポップ（たくさんの人。134ページ参照）■PRINTER＝大日本印刷株式会社（浜田さん、好き！）〈協力〉CMランド＋T&Eソフト＋BIT²＋マイクロキャビン＋松下電器　※以上、ぜんぶ事実に基づいて書かれています。

©徳間書店　1987　本記事掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。でも友だちに見せることは許す。

FAN-ATTACK

期待のRPG “イース”の謎とは!?

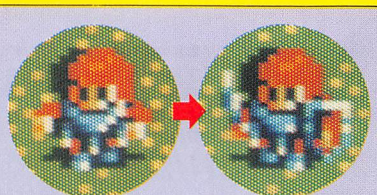
RPGが得意の日本ファルコムが開発した『イース』がついに移植された。謎解きもアクションもあり、手応え十分なビッグゲームだ!

イースの本を求めて

光と闇が、いまだに混迷を極めていた時代。かつて「イース」という国を災いから救った女神がいたという。その女神のことと国の歴史を記したイースの本がどこかに消えてしまった。占い師の意志を引きつぎ、若者が本を探しに旅立つ……。

アドルの旅が始まる

ゲームの目的は6冊のイースの本を探すことだ。そのため主人公アドルは、〝ミネアの町〟〝野原〟〝サルモンの神殿〟〝ラスティンの廃鉱〟など、変化に富んだ広大な土地を冒険するのだ。もちろんそのためには戦士としての力をつけていかなければならないので、大きなイースの世界を、慎重に、かつ大胆に行動していこう!



↑左がいっちばん初めのアドル。そして右が武器、防具を装備したアドル。こうしてアドルは成長していくわけです。うんうん

発売元　ソニー
開発元　日本ファルコム
☎0425-27-6501
12月10日発売予定

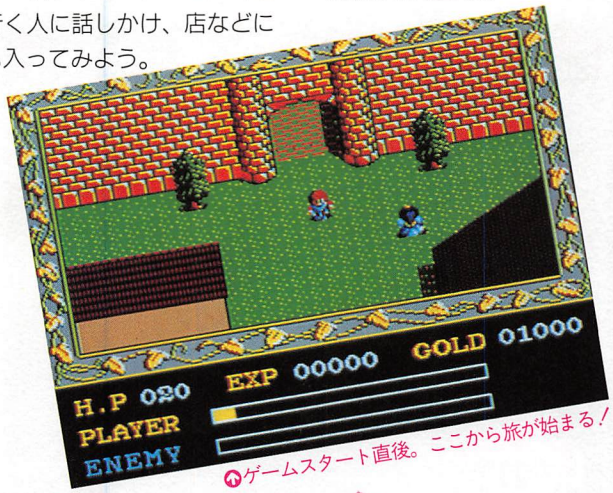
媒　体	2DD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

©日本ファルコム ©ソニー

冒険前の知識として

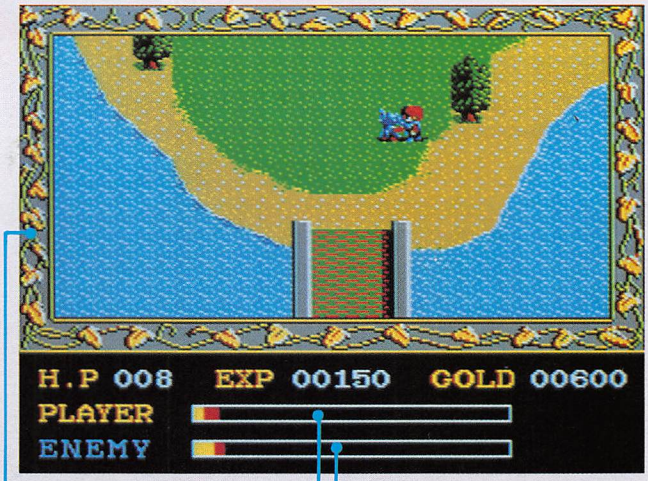
さあ、いよいよアドルの冒険の始まりだ。最初はまったく何も知らず武具も持っていない状態なので、とにかく道行く人に話しかけ、店などにも入ってみよう。

所持金は1000ゴールド。お金を増やすには敵を倒す以外にも、アイテムを売るという方法があるんだ。



↑ゲームスタート直後。ここから旅が始まる！

●画面構成●



ゲーム画面　少し狭いけど、この中でアドルが活躍するのだ

プレイヤーの体力　H.P が増えると黄色が伸びる。全部赤くなると死んでしまう

敵の体力　敵のH．Pはここを見るとわかる。長いほど強い敵

H．P　アドルの生命力。最高値は255で、初めは20しかないのだ

EXP　経験値。ここでアドルの成長の度合がわかる。最高値はなんと65535にもあるのであった

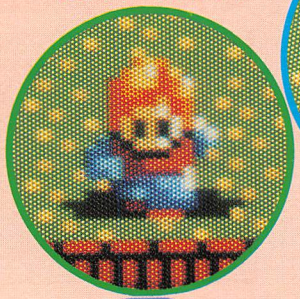
GOLD　所持金を示している。なるべくムダ使いはしたくないな

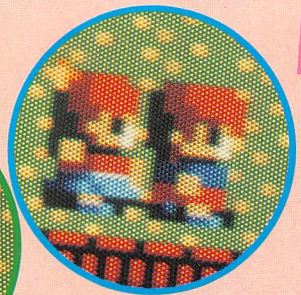
会話をするコト

人々の会話は、単に謎解きのためのヒントだけではない。アドルを助けてくれる情報（例えば「○○には行かない方がいい」など）もあるんだ。ゲームを進めるために欠かせない情報がたくさん入ってくるので、とにかく出会った人とは話しをしよう。同じかっこうをした人でも話す内容が違うので、メモすることも大切だよ。

↑人と正面からぶつかると会話ができるのだ

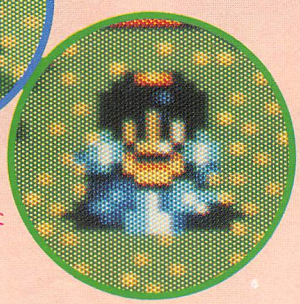
↓取り引き所の主がサファイアの指輪を拾ったって？　なんだろう





↑2人組で仲よく登場。銀の剣がどうのこうのと話し合っております

←いろんなことを知っているのは、やはり年の功でおじいさんかな



←どこかの村の村長さんと親しい女の子。なにげに悲しそう……

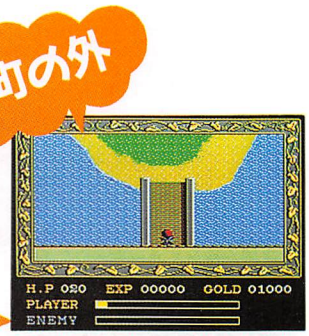
敵と戦うには

強くなるにはザコの敵から相手にしていって、お金と経験値をかせぐこと。体当たりして戦闘が始まるんだけど、なるべく正面からではなくすり抜けるようにぶつかって戦おう。ダメージをまったく受けずに勝つことができるからね。

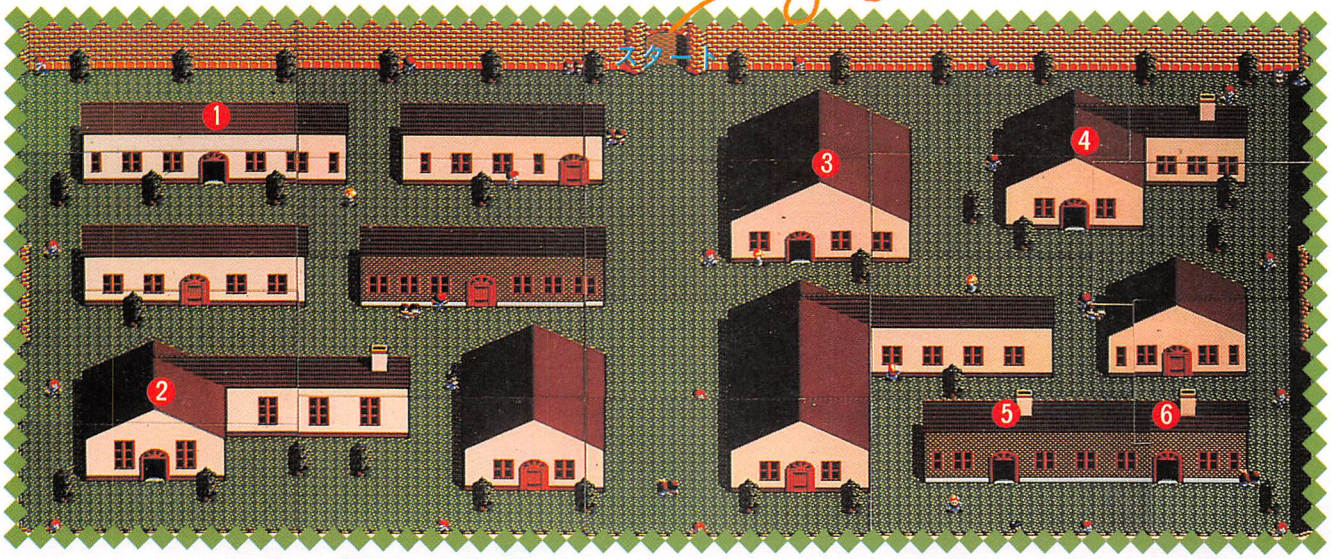
↑野原を東に行くと橋があった。橋を渡ると犬のような動物がいるけど、実はそいつ〝リーボル〟といって野原では一番強い敵なんだ

ミネアの町でたくさん仕入れる！

スタートは、ここ、ミネアの町から。ここにはたくさんの通行人と店や病院など、情報からアイテムから大切なものがいっぱいあるんだ。とりあえず1周してみんなの話しを聞いてみよう。特に占いの店の女主人は重大なことを話すぞ。所持金の1000ゴールドで安い武具を買ってから外に出かけよう。



ミネアの町から1歩外に出るとそこはもう敵がうじゃうじゃ！



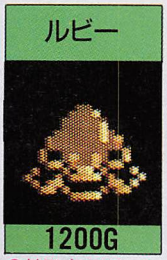
1 取り引き所 ピム

一見善良そうだけど拾い物を売りに出しているヒドイ商売人。こいつからサファイアの指輪を買って酒場の片目の男にあげると、500ゴールド得するという事実があるのだ。

2 占いの店 サラ

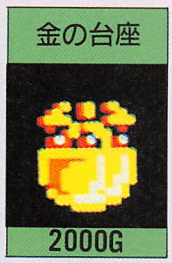
「占い師が剣士を探している」という情報を聞きつけるが、それはこの女主人のこと。でも彼女から具体的な情報をもらうには、剣・ヨロイ・たてを装備しなきゃだめなのだ！

売れる物



神殿内で手に入るこのルビー、見つけたらピムのところで売っちゃえ

このネックレスも冒険には必要ないので売ってしまおう。安いけどね



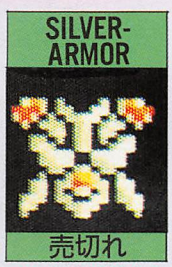
野原のどこかにある。これは2000ゴールドになるのでぜひ見つけよう

ほり出し物

これが例の片目の男が落とした指輪。これを買って男に渡すと得する

これは、どこからでもミネアの町に戻ることができるアイテムなんだ

敵の動きを止めるアイテム。役立つけどボスキャラには通用しないよ



なかなか強そうなヨロイだけど、あいにく売り切れ。ちぇっ！

3 オーマンの酒場

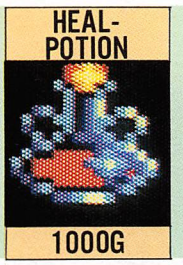
いかつい男達がなにやら話に花をさかせている。盗賊狩りに手をかせ、とか、〝ロダ〟という名前の種はうまい、とか、サファイアの指輪をなくした、とか。えっ、サファイアって？

片目の男 ドニス

ゴールド
1500Gもくれた！

4 クラーゼの病院

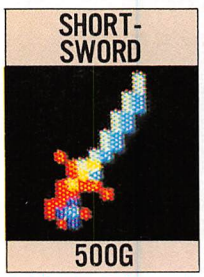
ここの病院ではキズの治療をしてくれるんだ(もちろん有料だよ)。あと薬も売ってるんだよ。先生は外出中らしく、かわいい看護婦さんが出てくるんだ。やったねっ！



これが売っている薬。使うとH．Pが回復するという貴重なものだ。ぜひ買っておこう！

5 武器の店 ロゼッティ

武器の店には何度もお世話になるので、キチンとあいさつをしておこう。剣を３つ売っていて、まァ安い武器だと買える。それにしてもこの主人、「買うのか!?」ってかんじでコワイ。



最も安い武器だけど最初はこれで十分。日用品としても使える

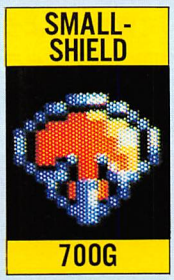
SHORT-SWORDに比べると数段強そうに見えるが、やはり強い

店で買える最強の武器。でもこれを買わなくても先に進めるんだ

6 防具の店 ディオス

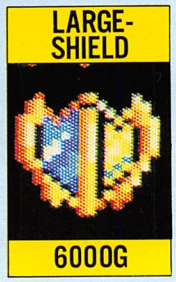
この男は、取り引き所の男や武器屋の男のような勢い(？)はなく、淡々と仕事をしているようだ。たてのほうが高い値段だけど、最初はどっちを買ってもあまり関係ないのだ。

たて

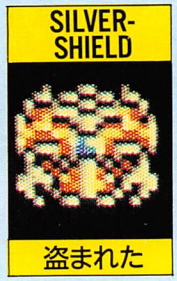


まったくの初心者向けのたてらしい。でも最初はこれでも大丈夫なんだよ。でもやっぱり頼りなさそう……

なかなかカッコいいのだ。でも、ただカッコいいだけではない。このたて、強さもピカイチなんだって！



かなり丈夫なたてなんだけど、ちょっと重いのが難点なんだって。装備する前に体力を鍛えておこうね



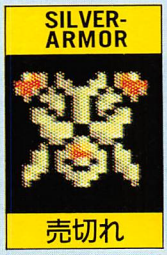
スゴいたてらしいんだけど、いたずらボウズに盗まれたらしいよ。誰だっ、盗んだ奴は！出てきやがれっ

よろい

いわゆる〝くさりかたびら〟のこと。風通しがよくてムレないんだ

大きいよろいだけど丈夫さでは一番なんだってさ。ほんとかなぁ

このよろいは最も軽いよろいなんだって。でも丈夫にできている



このよろい、ピムのところでも売り切れだったけど、どこにあるんだ？

町から外へ旅は続く

野原

町から外に出ると敵がうろついている野原だ。最初のうちは弱そうな敵を相手にして、ある程度お金がたまったら町で買い物をするという作業を繰り返そう。この野原には、ピムが買ってくれる「金の台座」が隠されているのだ。

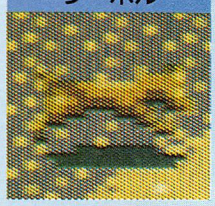
敵がウヨウヨ近づいてきた。でもこの辺の敵はそれほど強くないのでラク！

なんだろ、この大きな樹は？　なにかありそうな予感……

やったー！　金の台座を見つけた。早くピムの取り引き所に行ってお金にかえようっと！

代表モンスター

リーボル



野原の敵では一番強い。最初は注意して戦おう

オークロット

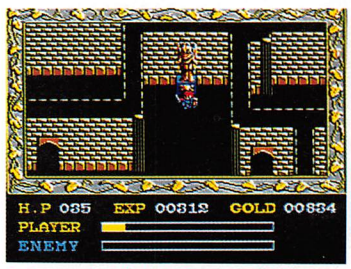
コイツは弱いっ。ほんっとーに弱い

カーロイド

オークロットと同様に弱い。初めはコイツらを倒せ

サルモンの神殿

サルモンの神殿はゲーム中で第一の難関になるだろう。神殿内はいりくんでいるのでマッピングでもしないと進めない。ここの敵は野原の敵とは比べものにならないほど強いので、心して冒険するように。中には二匹のボスキャラがいるので、できるだけ経験値をあげておこうね。



あっ、金の像がある。この像に正面からぶつかると特定の場所にワープする

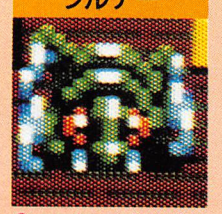
せっかく宝箱を見つけたのにカギがかかっていた。カギはどこだ

代表モンスター

レスコイド

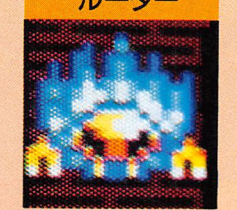
かつて地上をあばれまくってた巨人族の首

ブルナー



コン虫のようだが、足が4本のすばやい敵

ルーター



燃えるものはなんでも焼きつくす死霊

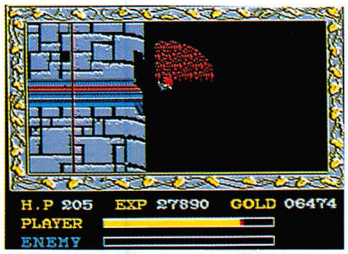
コイツが最初に出てくるボス『ジェノクレス』。中央付近にでてくるのを待てっ！

ラスティンの廃鉱

野原の北にあるこの廃鉱、町の人々がウワサしてるだけあって敵が強い／　鉱内には重要なアイテムがごろごろしているので敵の動きに注意しながら行動しよう。自分の周りしか見えないのがツライ／

ラスティンの廃鉱のボス、『ヴァジュリオン』だ。コウモリが合体したところを集中攻撃だ～！

ラスティンの廃鉱の入り口

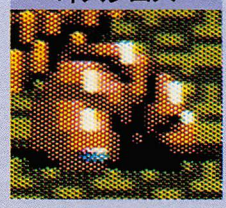


あっ、こんなところに通路が。なんか強そうな敵がいそうでこわいなァ～

イェーイ、ロダの種をみつけた！　これってなにに使うんだろ？

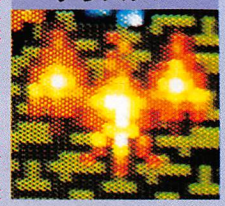
代表モンスター

オスクロス



巨大なミミズの怪物、廃鉱の1階では最強の敵

ケラスケン



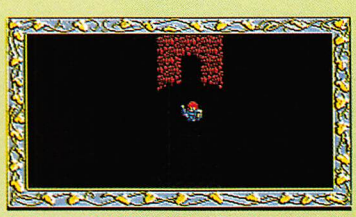
全身が炎につつまれた怪鳥、強い。とにかく強い！

グリエル

体がゼリー状で、ぷよぷよした怪物、こいつも強い

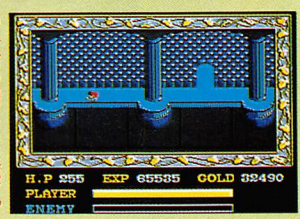
ダームの塔

ここ、ダームの塔からは終盤戦に入る。敵も今までよりずっと強く、H．Pを最高値に近いくらい持っていないとほとんど先に進めなくなる。塔に入ってしまうと、イースの本を6冊全部見つけないかぎり、2度と外には出られないのだ／　持ち物をチェックしてから入ろう。



ダームの塔の入り口。入ったらイースの本を全部見つけるまで戻れないのだ

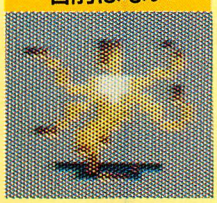
ろうやには一度入ることになるでしょう。ちゃんと助けにきてくれるよ



各階の間にある廊下。ここでジッとしているとH・Pが回復する

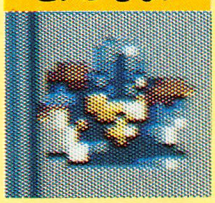
代表モンスター

名前はない



ヘラヘラしていて弱そうだが、すっげー強い！

こいつもない



こいつはりっぱな体格で、手強い敵だ

ミネアの町にポイントを置いてダームの塔までザッと紹介してみたけど、『イース』の世界はまだまだ広く、そしていろんな秘密・謎が隠れているんだ。それぞれの場所のくわしい説明や、町の外の世界で起こることなどは、少し先までナイショにしておこう。

そして冒険は続く！

FAN・オリジナル

GAL FORCE ETERNAL STORY

明確なストーリーの

ソニー
☎03-448-3311
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

ガルフォース
～創世の序曲～

ソルノイド対パラノイドの戦い

そのころ、宇宙には2つの種族がいた。単一形態(体を持つ)ソルノイドと不定形態(体を持たない)パラノイドだ。

この2大種族は長い戦争のすえ、ついに星系破壊兵器という最終兵器を開発。両種族とも宇宙から消滅するしかない、というところまできてしまっていた。

そんななか、両種族が消え去ったあとにも自分たちの意志を伝えようとする者たちが集まり、両方の種族がべつべつの親衛隊を組織していた。彼らは極秘のうちに、2つの種族を融合させた第3の種族を作ろうと、種族融合計画を推進していた。

そして、いまもっとも激しい戦いを繰り広げているのは、ソルノイドが惑星活性化装置によって作った新天地の攻防。パラノイドは新天地を奪取すべく、ソルノイドは新天地を防備すべく、ともに総攻撃を開始するために大艦隊を遠征させた。

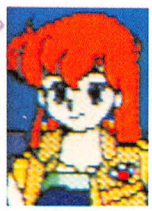
……ソルノイド隊の旗艦アコンカグヤは敵軍の旗艦に総攻撃をかけた。アコンカグヤに収納されていた巡恒艦スターリーフの艦長は旗艦の戦いに出向いていた。

戦いのさなか、スターリーフの艦長代任のエルザは戦況を見て絶望。このままここでやられるよりは新天地に向けて出航しようと、アコンカグヤから発進。新天地に向けて光速ドライブ(いわゆるワープ)に入ろうと、全乗組員をメインデッキに召集した。

呼びかけに集まったのは、ラビィ、パティ、ポニー、キャティと、戦闘機が損傷したためにスターリーフに着艦していた突撃隊のルフィーの7人だった。

新天地と化した惑星カオスをめざして光速ドライブに入ったスターリーフ。しかし、新天地に着くまえに事故で止まってしまう。なぜ？　エルザは緊急召集をかけた。

ラビィ



19才。スターリーフのメイン・デッキ・クルー。プレイヤーが演じるこの物語の主人公

エルザ

21才。スターリーフの艦長の代任を努める。沈着冷静で、艦内を的確に指揮する

ポニー

18才。艦や武器などあらゆる機械の修理や整備、開発まで担当する。コンピュータと仲良し

ルフィ

21才。突撃隊(アタッカーズ)の生存者。戦闘意欲まんまんの戦歴の勇者。仲間のために戦う

キャティ

16才。スターリーフの謎のクルー。じつはソルノイド親衛隊が送りこんだアンドロイド

パティ

17才。スターリーフのメイン・デッキ・クルーとして作業処理や作戦の実行をアシスト

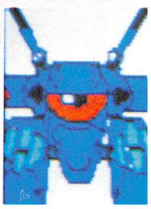
トイル

おもしろい顔をした優秀なロボット。顔がおもしろくてもジョークをいったりはしない

ラミィ

15才。ほんとは食料班の非戦闘員。物語のなかでは通信担当になる。ずっと騒ぎ続けている

アイル



相談役的なロボット。トイルとコンビで活躍するシーンが物語の終わりのほうにある

■行動の基本パターン

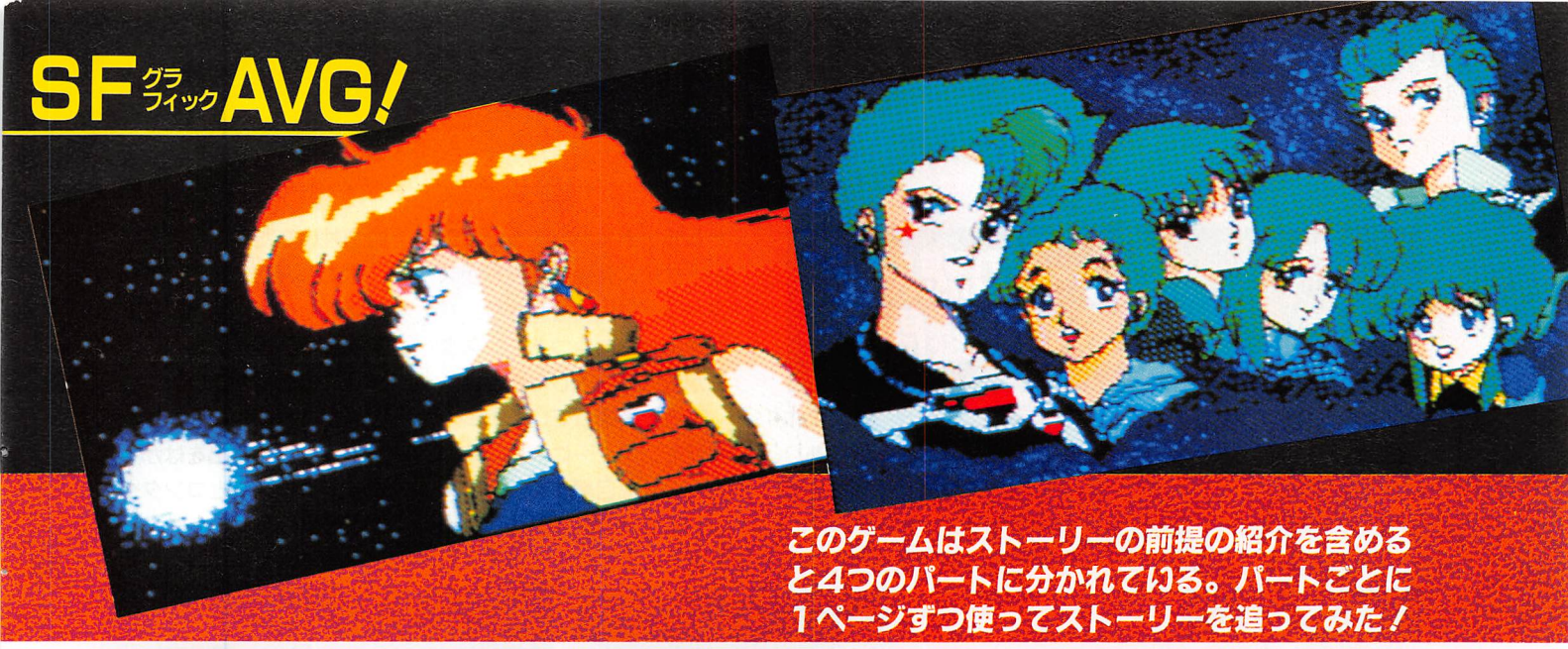
行動を黄色い▶マークで選択

どう行動するのかを選択する

ラビィは操作どおりに行動！

©1986, SVI／MOVIC, ARTMIC　©1987, SCAPTRUST

SF グラフィック AVG!



このゲームはストーリーの前提の紹介を含めると4つのパートに分かれている。パートごとに1ページずつ使ってストーリーを追ってみた！

カオスに向かう途中でトラブル

光速ドライブ中に突然事故発生！　緊急召集がかかった。メインデッキに行くとどうやらリアクターの破損らしい。さっそくポニーたちと、スターリーフのコンピュータOX11を使った情報収拾に取りかかる。モニターには動力室とGキャンセラーの異常が報告される。

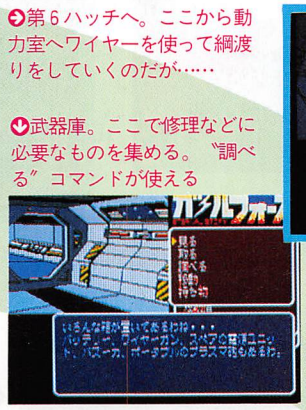
緊急召集だ！　まずスターリーフのデッキへ行く

OX11で情報を収集すると動力室に異常が！

動力室に行ってみたが帯電がひどく近づけない

動力室に向かうが、帯電がひどく近づけない。ほかに通路は？　キャティの意見で第5ハッチか第6ハッチからまわりこめることが判明する。

いざ行ってみると敵機が接近している。ルフィは迎撃しようとブロンディ（いわゆるモビルスーツ）で発進。ラビィも追って出撃する。



第6ハッチへ。ここから動力室へワイヤーを使って綱渡りをしていくのだが……

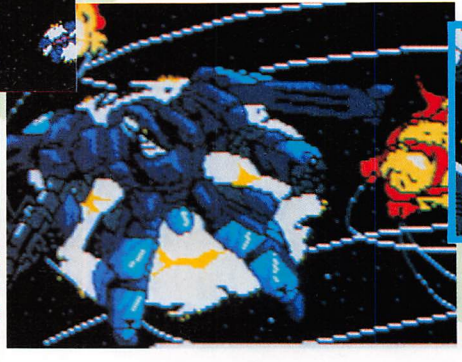
武器庫。ここで修理などに必要なものを集める。〝調べる〟コマンドが使える

敵が接近。1人で出撃しようとするルフィをラビィが追う

敵の攻撃をかわしながらうまく攻撃するのはシューティングゲームの絶対的な必勝法だが、アドベンチャーでも通用するとは……。

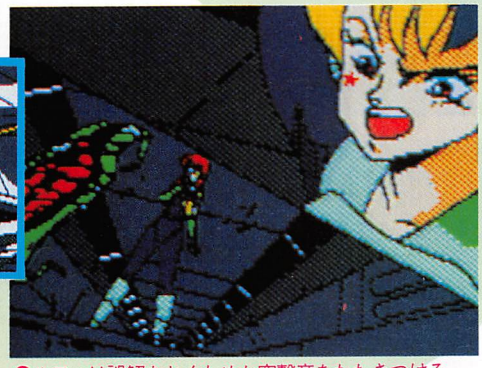
故障した部分の修復が終わりまたも光速ドライブに入る。ラビィは帰還するが、ルフィは交戦を続ける。ルフィを残して光速ドライブに入った。

2機やっつけるとスターリーフに戻れるようになる



やった。1機撃破！　パターンを見抜けば楽勝だゼイッ！

ブロンディをオートで出してから出撃するように！



ルフィは誤解をとくためか突撃章をたたきつける

クルーの悲劇と多くの疑問

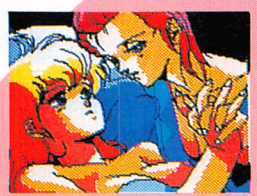
ルフィを残してきたことを後悔するラビィ。しかし落ちこんでいてはストーリーが進まない。格納庫を出てから戻ってくると、そこにはあやしげな姿のエルザが……。エルザの部屋であのシーンがあり、エルザからOX11に対する疑惑を聞く。

そうこうしているうちにまたも緊急事態が起こった。こんどは敵の強襲用ポットがスターリーフに突き刺さり、パラノイドのあやつるモンスターが艦内に潜入したらしい。

艦内を捜索しているとエルザがモンスターにやられているシーンを目撃する。プラズマ砲を持ってエルザの仇(あだ)はとったものの、とうとう2人目の犠牲者をだしてしまった。

ポニーがOX11でいろいろと調べた結果、重大な事実が判明したりする。しかし、あまりにも時間がない。

スターリーフが危なくなりブロッサムで脱出をはかるが、ポニーはOX11とコンタクトをとり続け、ブロッサムの発進に間に合わなかった。



始まったとたんにこういうシーン。期待しちゃう!?

こういうジャンルのゲームではないのだけど……

敵の強襲用ポットが……中に何もないということは艦内に敵が侵入したのか!?

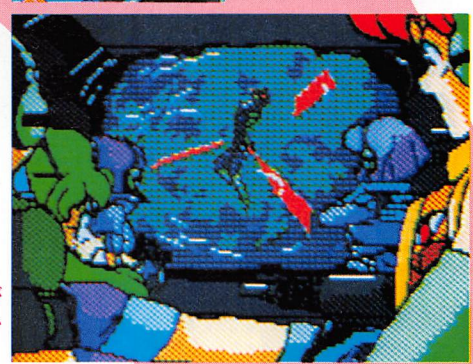
それぞれに分かれてEパートを捜索していると、いきなりキャティの声が……

そしてキャティはスターリーフとともに宇宙に散る結果になってしまった

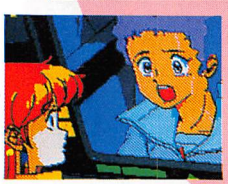
故障したカタパルトをキャティが開けてくれた。これが最後の報いかのように

調べていくとキャティがあやしい。しかし、０ＸＩＩは返答を拒否するだけであった……

エッチしたあと、グラフィックのないシーンでエルザから重要な情報が……



駆けつけてみるとエルザがモンスターに捕らえられていた。これはタイヘンだ!



０ＸＩＩはすべてを打ち明けたが、ポニーが戻ってくる余裕はなかった……

モンスターは逃げたもののエルザが!　手をつくしたがもう遅かった

せっぱつまった状況でポニーはＯＸＩＩに真実を聞くため１人離れる

何やらよくわからないことをいってキャティは走り去ってしまう

エルザの仇をとるために武器庫で用意したプラズマ砲でモンスター退治

未来に託して現在を否定！

小型宇宙艇ブロッサムでの脱出に成功してカオスへ着陸。守りを固めるためシールド・ジェネレータを設置すべく、パティとラミィが外へ出る。シールド・ジェネレータは動いたが、戻ってきたパティが苦しそうにしている。

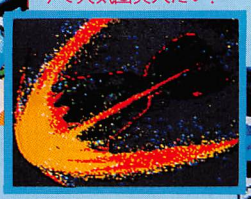
医療室に連れていきスキャナーで調べる。パティのおなかに異分子が！　電子転送装置で摘出すると、摘出された細胞体がパティそっくりの人物に急速成長した。

デッキに戻ると、旗艦アコンカグヤと親衛隊、そして敵軍の親衛隊もカオスに着こうとしていた。が、なんと味方どうしの戦闘が起こり、アコンカグヤは撃沈。親衛隊からパティと擬似パティの提出を要求される。

OX11のデータを転送したブロッサムのコンピュータ、エグザノンに聞くと、2人は種族融合計画によってソルノイドとパラノイドの両方の意志を持つ第3の種族を創造するために失敗を重ねたなかで唯一成功した融合体になる予定だったらしい。

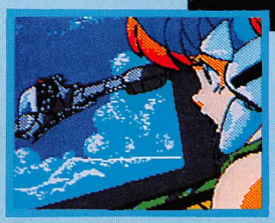
これを知ったラビィは2人を渡せないと悟る。エグザノンを破壊し、トイルとアイルを使って惑星活性化装置を暴走させ、すべてを終わらせようとはかる。そして、ラミィと新個体をみずからの生命で息づく惑星、ティラー（地球はテラ）へ脱出させる。

新天地カオスへ1番乗りで大気圏突入だい！

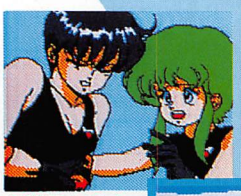


どうにか着陸できたみたいだ。緑が豊かだが、風景に見とれているひまはない！

大気圏突入に備えるために航行プログラムをセット。めんどうでもシートベルトを忘れずに

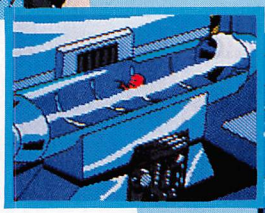


シールド・ジェネレータを設置するためにパティとラミィは出かけていった

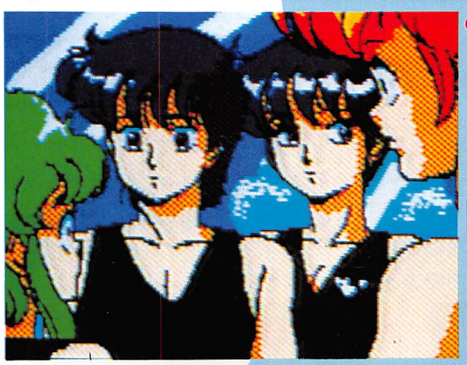


摘出された細胞体がいきなりこんなに成長した

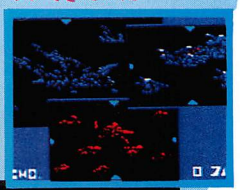
設置から戻ってきたパティにいきなり苦痛が



電子転送装置で取り除いたら何やら細胞体が



あれよあれよというまにここまで成長して……



そのころ艦隊がぞくぞくとカオスに近づいてきていた

創世の序曲はここまで。ティラーについた2人の未来に期待しよう！

新個体を渡さないために活性化装置を暴走するように命令！

いよいよ命をかけて2人を守る最後の戦いが繰り広げられる。そのあいだに未来を託した2人はティラーへ脱出していった

ラミィと新個体だけでも、惑星ティラーへ2人を脱出させる

ここからすべての真相が明らかになる。そして脱出のためにエグザノンを破壊するのだ！

現れたらいきなり親衛隊とアコンカグヤの撃ち合いになってしまう。なぜなんだ？

さらにこんな要求をしてきた。いったいほんとうの目的は何なのだろう……

FAN-ATTACK

J·E·S·U·S

ジーザス

アニメ処理と感動のエンディングは必見!!

むちゃくちゃ凝った画面に、20曲のBGM。大映テレビもまっ青の感動的なストーリー。そのうえ漢字もきれいに出る。しかもディスク3枚組というあの大作ジーザス、ついに登場!!

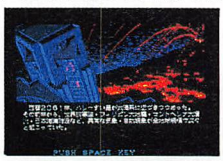
発売元　ソニー
開発元　エニックス
☎03-366-4345
発売中

媒　体	2DD(3枚組)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

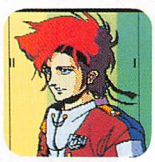
誰も知らなかった ハレー彗星の恐怖

突然、宇宙船の連絡が途絶えた

2061年、ハレー彗星が接近。スカイラブ「ジーザス」は、8人の探査員を2機の探査艇に分乗させ、彗星の調査を行おうとしていた。だが、そのうちの1機コメットからの連絡が、突然途絶えてしまった。何がどーしたんだろう!?



映画のスクリーンのような画面にセリフが流れる!



武麻速雄

主人公。つまりキミはコイツとなるわけだ

そしてみんな死んでゆく……

ジーザスが飛ばした探査艇はコメット、ころな。ころなの探査員たちが、さきにたったコメットに連絡をしたところ、まったく反応がない。

キャプテンの命令で、速雄はパートナーの「人工知能」とともにコメットへ乗りこんで行ったが、そこで速雄を待っていたものは、つぎつぎに発見される、仲間の死体だった。コメットには誰1人として生存者はいなかったのだ。

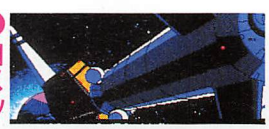
これはいったい……!

速雄を待っていた死体、死体、死体! これはコワイ

じつはコレが、みんなを殺したモンスター。はやく見つけて倒せ

ところで事件が起こったのは宇宙船の中。もしこれを殺人とするならば、殺した何者かは、まだコメットの中にいるかもしれない。とにかく船の中をすべて調べるのが大切なのだが、ひょっとしてころなにも魔の手が伸びないともいえないのである!

●コメット



連絡が途絶えてしまったコメット。ものすごくデカイ

●ころな

ころなに入ってからが、ストーリーが複雑でおもしろい

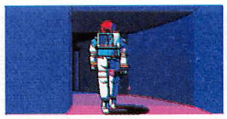
©ソニー　©エニックス

マップの形態をつかもう！

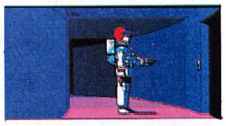
やっぱり舞台はこの2つの船が中心。モンスターが潜んでいるかもしれないし、いろんな情報をつかむにも、船のつくりをよく知ることが大切。

船内の移動は基本的にコマンド選択だけど、コメットの中では、右の写真のように、実際に速雄を歩かせて移動するという画面がほとんど。

船の中は入れないところがあったりしてなかなかメンドー。まぁそれは後で教えるとして、船内をよく研究しよう。



キーを押すごとにツカツカッとリアル



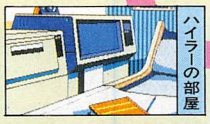
部屋に入るときもしっかり横を向いて

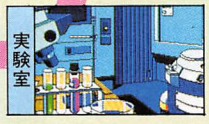
コメット内部マップ

1F

ＩＦではキャプテンの死体を発見。でも、どんな部屋にも入れるＩＣカードやモンスターの接近を察知する生体センサーなどのアイテムが手に入る。

スタート

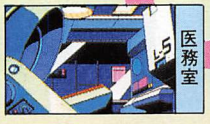




2F

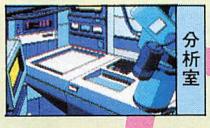
ここの食料庫をしつこく調べたりジロジロみたりしていると、モンスターがついに登場。だが、２Ｆにとどまったままではないので全フロア要注意。

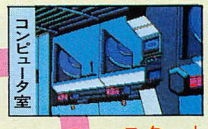
スタート



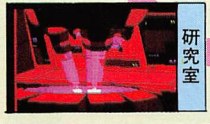
3F

コンピュータ室ではベリーニの死体が！　でも、さすがはコンピュータ専門のベリーニ。よいヒントをたくさん残して死んでいる。カードに注目！





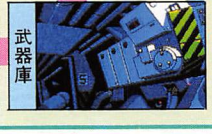
スタート



4F

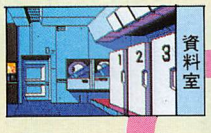
このフロアには武器室がある。ＩＦで死んだキャプテンの残したＩＣカードを使って入れば、好きな武器を１つだけ手にすることができる。

スタート

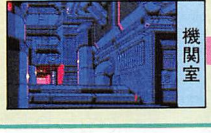


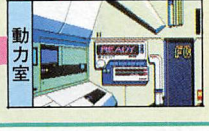
5F

資料室にこびりついてる血痕から、バルカスの死体が発見される。床や机のかげをよく見てみよう。バルカスのＩＣカードなどが見つかる。



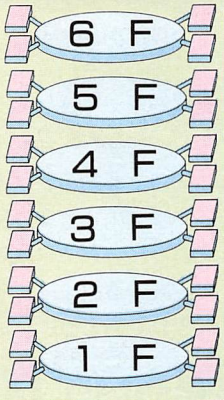
スタート



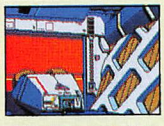


6F

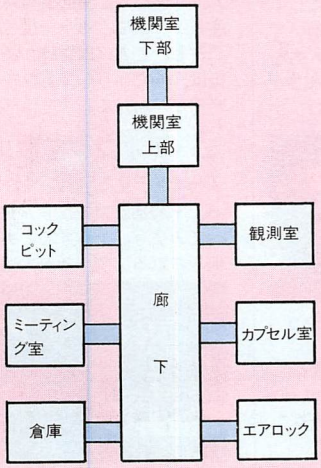
６Ｆのみ、ワンフロア全体がエアロックになっている。天井や両壁にチェックを入れておこう。



エアロック



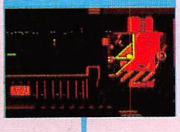
ころな内部マップ



コックピット

壁や通信盤を調べたりしておくとヨイ。モンスターもそばに

機関室下部



上部からリフトでここへ来たら、床や壁をよく見てみよう

観測室

意味なく入ったり出たりすると、じつは意味があったりする

ミーティング室

ここに入ったらとにかくすべてよく見ること。貴重品も発見！

機関室上部

ここでは、トランシーバーを発見することができる

カプセル室

場合によってはモンスターと通信することができる

倉庫

床に気をつけて。念のため声を出してみると誰かいるかも

廊下

ただの廊下のようだが、床をよく調べてみよう

エアロック

いちばん感動的なドラマの絶頂を迎えるんでは、という場所

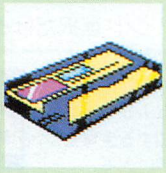
コマンドの使用 方法要注意！

このゲームの解くカギとは、やっぱりコマンド使用方法。わりと謎解き的に複雑な使用方法というのはないけれど、単純に同じことを2度、3度とくり返さなきゃいけなかったり、あることをしていないとつぎの行動の選択ができないようになっていたりとか、そーゆうメンドくささはある。やれることはしつこく。

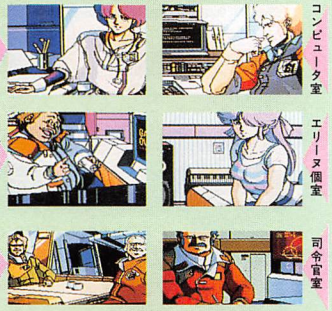
ただ、同じことを何度もやってみて反応が返ってくるセリフがずっと同じになったりしたときは、もうそれ以上は必要ないということ。

まだみんな幸せだったジーザス内部では

出発前にジーザスでやることは、全フロアのICカードを全員に配ること。このカードは鍵かメモの働きをする。



これがソレ。司令官から、速雄が配るよう命令されることで、全室まわる



とにかく、ぐるぐるまわれ！ のコメット

コメットはとにかく広い。全21室みんなまわってみるくらいの精神でなければ、AVGなんてやる資格がないわけで、ムダだと思うこともなにでもやってみよう。

マップの複雑さはないけれど、なぜかエレベータが、一定のフロアより下がらなかったり、部屋に入れなかったりすることがある。ポイントは、ジーザス内で全員に配ったICカード。カード以外も死んだ仲間の遺品には、チェックを入れておこう。

バルカス殺害される図。他の3人にくらべてこわくない

速雄だってじつはとってもあぶない。いつこんなふうにされるか。

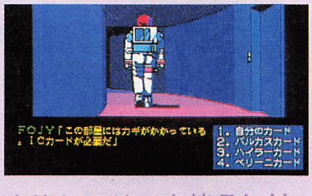
このつぎにこうなるのは誰???

目をあけて死んでてきもちワルイよぉ。なんてリアルなんだ

アップでせまるベリーニの死体。友だちのこんな姿は見たくない！

入れない部屋があるケド

この部屋は鍵が必要ですとFOJYにいわれる場合があるけど、仲間の死体を見つけたら、必ずカードを取ろう。ハイラーのならたいていは開く。



生体センサーを使うには

ハイラーの遺品の生体センサーは、モンスターの接近を察知。センサーを動かすスイッチが全フロアにあるのでONにしよう

いよいよ佳境で気合の入るころな

ころなに入ると突然、非常ベルが鳴る。鳴ったらすぐ倉庫へ行くと、朱芳花を発見。朱芳花の顔色が悪くなったら、1を2回、2を2回、3を3回やるべし。

その後、2人ずつのチームになって、とにかく全室をまわって見たり調べたりをやりまくる。こんなところまでいっちゃっていいんだろーか。よいのだ、じつはぜんぜんたいしたことじゃない。ほんとはもっとたいへんなのだ。

倒れる人やら死にかける人やらでたいへん！

ゲームだと思っても、やたらきもちワルくてよくできてるモンスター。エイリアンそっくりで本当によくでき……関心している場合か!!

非常ベルが鳴ったら……

左で触れたように、鳴った後に倉庫へ行くと、朱芳花が苦しそうにしているのを発見する。朱芳花を抱いて、さっきいった何が何回という入力をためしてみよう！ コマンドはこうして使うのだ。

チームは誰と組めば??

誰と組もうが関係ないというけど、カーゾン意外と組んだほうがいいのだ。結局はエリーヌと組まされることで一件落着するという結末だ。

観測室で仲間と会えない

一度行ったきりでは会えないだろう。人生ムダなことも必要なワケで、一度入って出て、もう一度入ってみることも、ときには意味がある。その後は、仲間どうしでお話をしてみると何かがわかる。

ミーティング室に来たが

入ったら「見る」をすべてやってみる。そのあとコンソールを何回か調べてみよう。そうするとカセットが発見されるので、それも調べよう。

ジーザス版、夜の診察室

医務室へ行ったら朱芳花が脱ぎはじめてしまう。会話をしてみるとヨイ！

これぞ驚異のマニアうけ

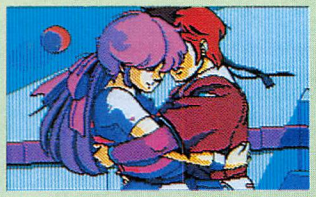
マニアなら知っている芸夢狂人。ベリーニのところでできる。

カーゾンに会うためには

ＩＣカードを配り終えて司令官のところへ戻ると、早くすませろといわれてしまう。全室行ったのにと思っても、もう１度デブのところへ……。

今のうちにやっておこう

話してるうちに、抱きよせるというコマンドが出るゾ。やるならいまのうち!?

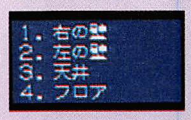


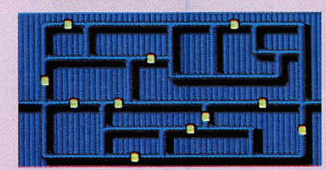
人工知能FOJYとは？

カードを配り終わって司令官のもとへ戻ると、FOJYという、速雄にだけ合う人工知能をくれる。この先かなり助けてもらうことになる！

エレベータ がおかしい

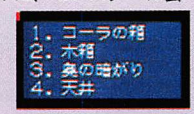
エレベータが、２Ｆより降りてくれない場合、何がいけないのかというと、２Ｆにガスが充満して危険なため。そういうときは、まず６Ｆへ上がってから「見る」で天井を見て「操作」でバルブの操作をしよう。いちばん下の写真の中の、４つのバルブを閉じればいいわけだけど、どれかひとつ違っても、全部最初からやんなきゃいけない。そのくらい自分で考えろといいたいけど、ヒントはまん中あたり。





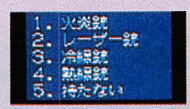
モンスターに会ったけど

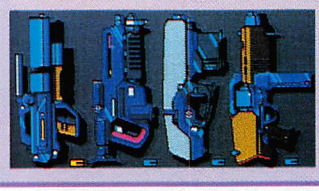
それ以上ゲームが進歩しないという人に大ヒント。生体センサーの全フロアのスイッチが入った状態で、あちこち部屋を探しまわろう。するとエリーヌに会うことができる。話しかけてみると話せてしまうんだけど、とりあえずそれだけやってみておくこと！　ちなみに、モンスターに会っても戦わずにここでは逃げたほうがイイのだ。



武器の選択で運命が……

じつは武器を間違えると、一生終わらないゲームなのだ。そうじゃない武器で攻撃をしても、それはただ何度もゲームオーバーになるだけ。何種類もある武器の回数だけ、くり返してジーザスをやらなきゃならないという、そーいうおバカなことをさせないために、教えてあげよぉ。じつは……といいたいところだが、やめておこう。AVGの楽しみは作者の意図するところは読むこと。じゃ、がんばってね。





FOJYが動かなくなる

どのコマンドを押しても、FOJYの反応がない場合（「……」という状態になったとき）は、FOJYのエネルギーがなくなったということ。たびたび充電してあげないと、FOJYは機能しなくなるので、そうなったときは急いで５Ｆの動力室で充電機を探して（見る・調べるを使ってみよう）「操作する」で充電を！

トランシーバーを発見！

機関室で壁を見て、コンソール２回調べて、いろんな部屋をまわって……すると出るゾ！

セラミックテープを入手

機関室下部で、ＢＯＸを調べてみると、セラミックテープを発見できる。モンスターの潜入を防ぐためのもので、コックピットのドアに貼ったら、ミラコフと数回今後の方針を語りあってカーゾンのことを何度も話そう。そしてドアを見るがヨイ。

カセットが壊れてるけど

エリーヌが、聞かせてくれた自演の曲のテープ。コレを壊した人はかなりコレが嫌いなのだろう。

突然、演奏画面になって

さっ、あのエリーヌの曲を覚えているかな。要するに敵はあの曲が嫌いなのだ。いいか、ドレ●ファ●レド●だ。

おびきよせ場所はどこに

ところで、モンスターに会わなければ、あの曲を弾いてもしょうがない。モンスターを「おびきだす」のコマンドを使って、エアロックへおびきだそう。ただ、すぐには現れないので、そのあとに「思い出す」などのコマンドを続けてみよう。いままでの仲間全員や、人によっては２回思い出したりするのもミソ。エアロックまで連れてくれば……！

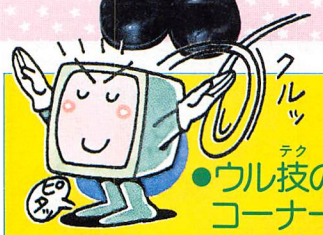
で、どうなるかというと

最後の最後、モンスターとの闘いは、しつこいおびきだしと、FOJYにいろいろと相談してモンスターの弱点を見つけてゆくところがポイントだ。そして仲間を思い出す回想シーンにのせて、なんと死んでしまった仲間の、生の声を聞くことができ、（これがどういう意味かは内緒だけど）それによって苦しむモンスターとのかけ合いがほとんど映画感覚なのだ。そう、じつはエンディングが、すごいゲーム！　敵を倒したからって平和になるとは……!?

GAME 十 CRUSADERS ゲーム十字軍

こんなこともあんなことも知りたいキミのためのコーナー

最近投書がすごく増えてきて、このページ数じゃ紹介しきれない。来月はもっとやるよ。ところで今回はレスキュー隊員になったよ。東京消防庁で使ってた本物だからぶかぶか。



●ウル技（テク）のコーナー● ゲームのぞき穴

ゲームをやっているときにヘンなことが起きたらそれがウル技。どんなことでも送ってみよう。

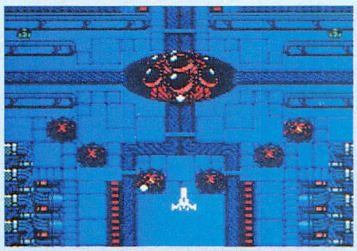
スーパーレイドック

ふふふのふっとイヤーなところ楽々クリア

ステージ5の最後まで行くのはたいへんだけど、ここのボスもまたたいへんだネ。しかし、左右の上のはしを対地ミサイルで撃つと、「ふ」という文字が出てきて、あたりをぐるぐる回っていたじゃまものが消えてしまう。これで、クリアが楽になるのサ。

（新潟県／高橋浩二・13歳）

☆しかし、なんで「ふ」なんだろう。気が抜けて「ふ」とためいきつくのかな。



↑「ふ」という文字が出てくると楽になるよ

カリオストロの城

死ぬ覚悟があれば泥棒さんは何でもできます

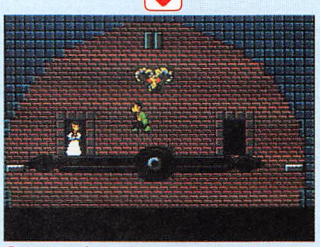
伯爵を倒さなくても最後をクリアする方法があったのだ。

伯爵のところまできたら、体力が減るのをガマンして素通りして時計台の外へ出よう。そして、クラリスのいるところへおもいっきりジャンプしてみると金の指輪が手に入るのだ。ルパンは1人死ぬけど。

次のルパンが出てくると敵が全然出てこないうえに伯爵も出てこない。あとは、金の指輪をはめるとエンディングだ。

（高知県／北村貴博・？歳）

↑タイミングを見はからって、いっきにクラリスに向かってジャンプだ



↑もう一度上がってきたら、指輪をはめてクリアするだけなんだよ

カリオストロの城

見えない階段は天国への階段だったのだ!?

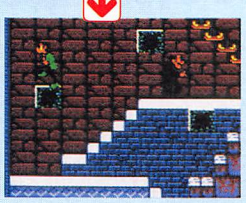
見えない階段があったぞ。

ステージ5の右の写真の階段を登り終わってもまだカーソルの左と上を押していると、さらに何もない空間を登ってしまう。

（愛媛県／藤川一章・？歳）

☆登りつめてからジャンプすると死んでしまうよ。

↑あらあら、空中を登り始めたよ



↑このままいっきに登らせてみよう

カリオストロの城

床を抜ければ指輪を取るのも苦労しないのだ

いつでもどこでもいいから、カーソルキーの上下を交互に連打しよう。すると床をすりぬけて落ちてしまうのだ。ただし、画面のいちばん下でやると死んでしまうぞ。

（神奈川県／牧瀬稔・13歳）

☆これをステージ5で利用すると、行けなかった段に落ちて金の指輪をラクラク取ることができるんだ。結構使える技だね。ほかにも使える場所があったら報告してね。

↑ここで上下上下……と連打しまくると、下に抜け落ちるというわけ。うまく使おう

↑落ちた段を左に行くと山羊に隠された金の指輪を取ることができる。場所は写真をみればわかるね

モデル＝北田順子（FAN・GAL）　ヘア＆メイク＝大平明子　スタイリスト＝杉山衣里

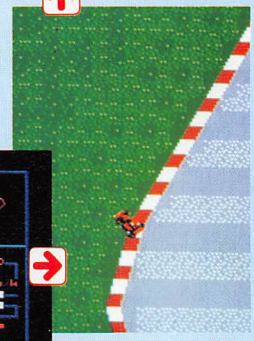
F-1スピリット

コースを大幅にはずれたらまたコースが……

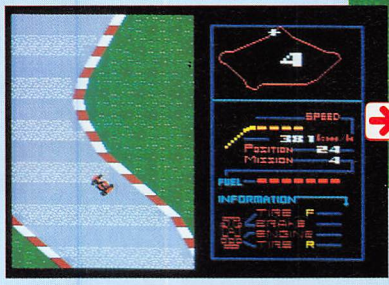
F-1コース第7戦、イギリスグランプリで、おかしなことが起きるのだ。下の写真の場所は大きく右にカーブしてるね。ここにさしかかったら、おもいっきり加速して、左につっこんでみよう。しばらくすると、前方にコースが見えてくる。なんと、そのコースに復帰できるのだ。

（青森県／米田馬夫・23歳）

ズリズリと行くうちに、前に道が見えてきた。そこに復帰できるのだ



ズリっとおもいきりよく突入するのだ。いったい何が起こるのか



このするどいカーブで、左につっこむのだ

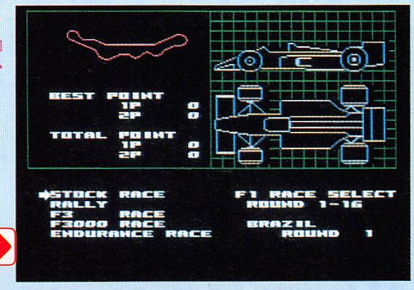
F-1スピリット

最初から地上最速の気分を楽しんじゃおう

なかなかポイントを稼げなくて、F-1に進めないキミへいいことを教えてあげる。パスワードを「MAXPOINT」と入力するんだ。すると、全21コースが選べるようになるぞ。

（愛知県／平野一雄・14歳）

☆『キングコング2』や『Qバート』をスロット2に入れてゲームを始めても同じことが起きるけど、パスワードがあればね。



ほうら、全部選べるでしょう。しかし、『Qバート』なんかでやった場合はほかにも何かありそう

これが、『Qバート』『キングコング』いらずのパスワードだ。かなりたくさん投書がきたよ

F-1スピリット

これでガス欠しても、ダイジョウブ……かな

ガス欠になってもあきらめてはいけない。後続の車にぶつかって、タイヤがうまく引っかかると、しばらく引きずってもらえ、速度も少しアップする。ピットまで行けたらもうけもの。

（神奈川県／たまご・13歳）

ガツン！　ズルズル。というふうに引きずってもらいましょう

F-1スピリット

エンディングにいちばん近いパスワードだ！

最近はどんなゲームにもエンディングにいろんなメッセージがある。あるものは見たい。というわけで、このゲームのエンディングへの最短コースだ。

まず、右上の長い長いパスワードを入力する。すると、最終のF-1第16戦、オーストラリアグランプリが選べる。このレースで優勝すればいいのだ。

（長崎県／原田知恵・18歳）

☆さあ、がんばってキミも感動のエンディングを見よう。

出た！　始まりますよ、最後のレースが。がんばりましょう

優勝しなくちゃ見られない、エンディングシーンなのだ

F-1スピリット

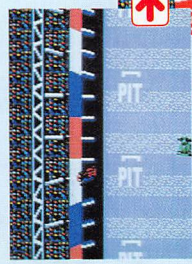
マシンが変形したままふっとんでいくぞ！

ゴール寸前でわざとクラッシュさせよう。すると、クラッシュしたかっこうのまま、マシンが画面の上のほうにすっ飛んで行くのだ。そして、ゴールしたことにはなるけど、旗を振ってくれないのだ。

（東京都／ザフラッシュ・14歳）

☆実際に見てみると結構笑える技だよ。

ボゴ～～ンという感じでそのままの状態でゴールしたのでした



ゴール寸前でいったいどうしたことでしょう。クラッシュです。車体がゆがんでとっても痛そう

めぞん一刻

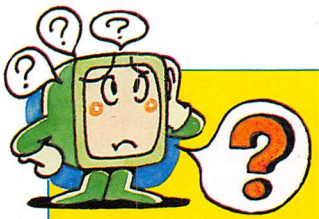
一の瀬おじさん出現！　びっくりしたな～

一刻館の1号室に行きます。そして、ふすまを開けたら、いったん部屋を出ます。そのあとお金を0にしてから再び1号室へ行くと、一の瀬のおじさんがふすまの横から顔をひょっこり出しているのだ。これ以外にはこのおじさんは登場しないのだ。

（茨城県／安島一達・13歳）

☆これがこのゲームの隠れキャラなの。

めったに見られない顔だからよ～く拝んでおきましょう



●Q&Aのコーナー●

通り抜けできます

アニマルランド殺人事件スペシャル

このゲームを気にいって十分楽しんでいるキミは、こんなコーナーなんか読まないで自力で解決するつもりでしょう？　でも、迷いの森の広さにはまいってるはず。こっそりと、とっても役立つマップを使ってみれば？

Q 第2章がクリアできません。コンタやココンに聞きまくっているのに、全然終わりません。もちろんピョンコとも話したし、コンタの部屋で手帳も取りました。つぎの、第3章のヒントもついでに教えてください。

（大阪府／村中正人・14歳）

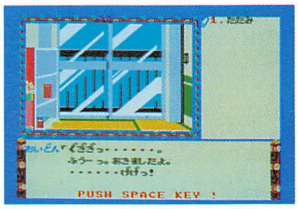
A こんなところでいきづまるなんて。すべての場所ですべてのコマンドを試すという基本を忘れてないかな。第2章を終わらせるには、ピョンコの話をすべて聞き、手帳を調べることによって、ある人物のアリバイをくずせばいいんだ。すると、リンリンがうかびあがってくる。そうなると次の章へいくのだ。第3章は、ペルーの出現によりさらに容疑者が増えるけど、アリバイくずしや、ドラゴンのマスターやコアラと会話することが重要だ！

宝石店には行っていないと言うけど、なんとなくあやしいなあ。何か隠しているみたいだ。証拠と証言をそろえて、アリバイをくずすのだ

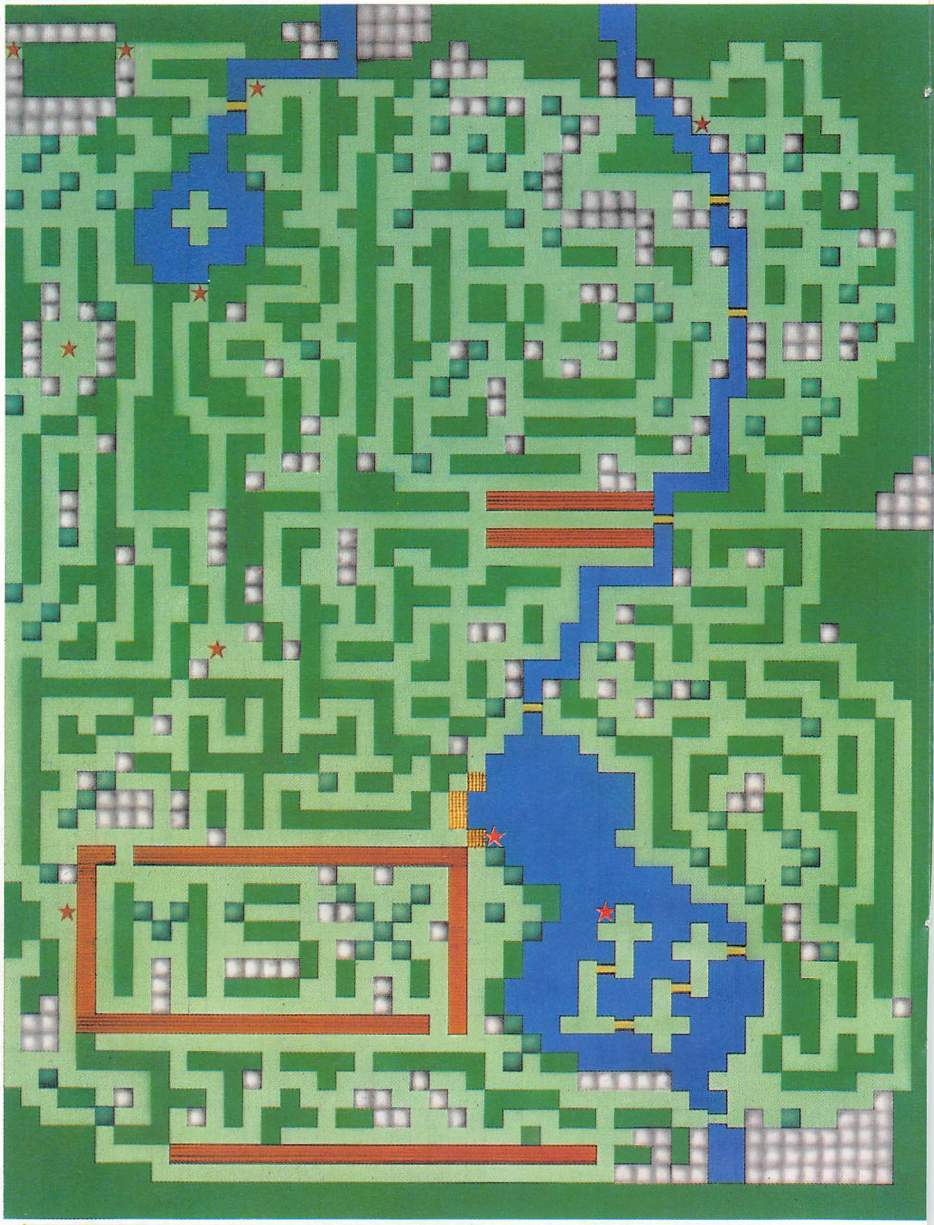
Q 第4章でヌキが白の小型車を借りていたことや、コンタとココンのお母さんのツネコの存在などがわかっています。持ち物は、金髪、メモ、拳銃、領収書です。どうぞ第5章へ行かせてください！　お願いします。

（大阪府／広見豪・14歳）

A この章では、ヌキという人物(?)が現れるが、こいつが何やらあやしいふんいき。コンタ、ココン、コアラの話をよく聞いてから、ヌキの部屋をよ〜く調べてみよう。何かがみつかるので、それを理由にヌキを逮捕するとこの章は終わりになる。



ヌキはすごくあやしいなあ。やっぱりヌキの部屋に何か隠されているみたい



迷いの森 大マップ

GAME CRUSADERS ゲーム十字軍

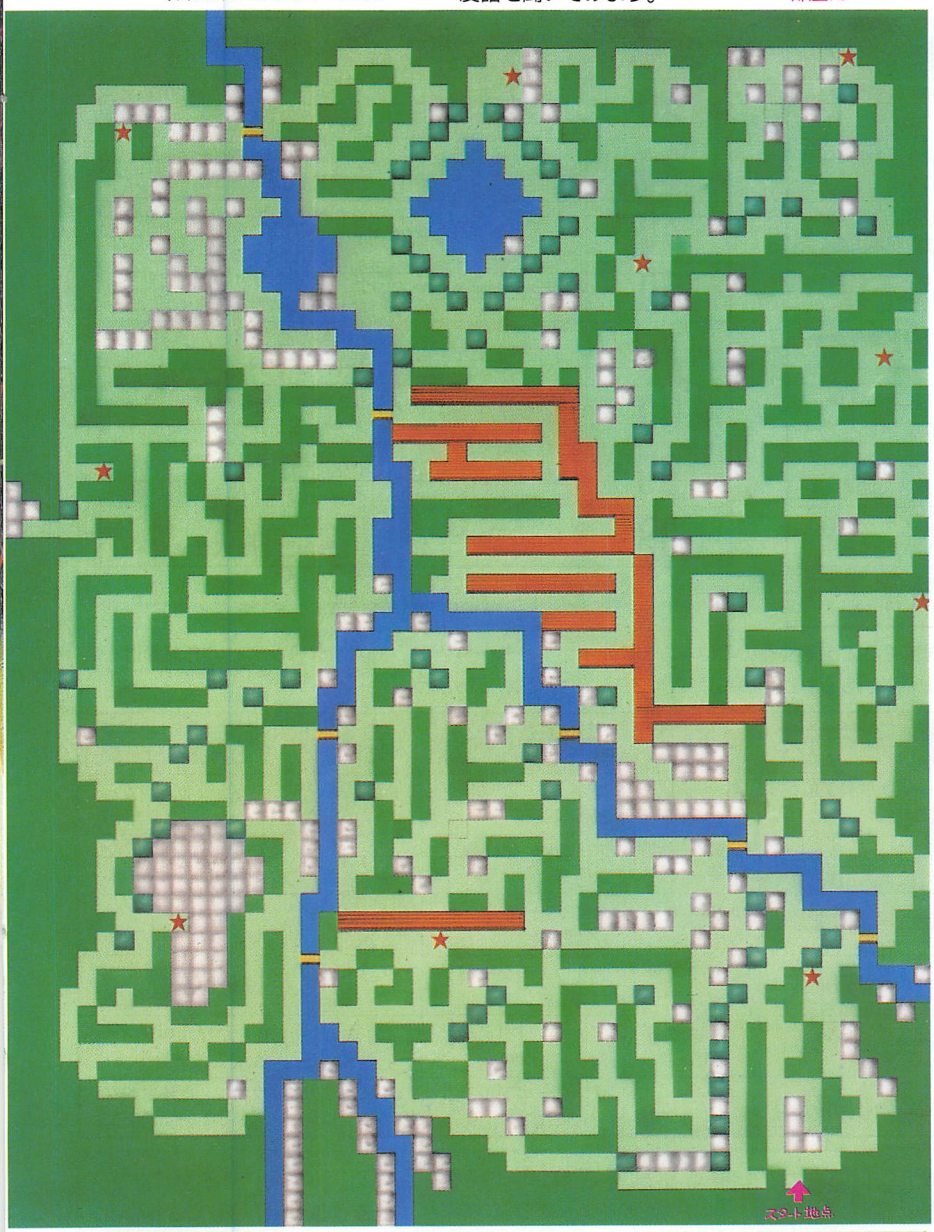
Q 第5章で、持っている証拠品は、金髪、拳銃、ココンの鍵、宝石類、メモ、引き出しの鍵、手紙です。これだけあるのにどうしてもクリアできません。なにかコツやヒントがあるのでしょうか。ぜひ、教えてください。

（新潟県／泉直太・13歳）

A この章では、まず書斎で何かを見つけることにより、ツネコの部屋に行けるようになる。そこでよく話を聞こう。それと、居酒屋クマに顔を出したり、「すいりする」のコマンドを使ったりしよう。そのあとで、またツネコの部屋に行ってもう一度話を聞いてみよう。

↑ここは、ある物をてがかりに見つけた、ゴンキチの妻のツネコの部屋だ

↑ツネコの部屋にある魚のはく製が怪しいので、問いただしてみたら答えがあやふやなのだ



迷いの森に来たことのあるキミなら、見ただけでどの色が何をあらわしているかがわかるだろうけど、一応説明しておくね。うすい緑＝道、こい緑＝森や木、灰＝岩、青＝湖や川、茶＝塀、黄＝橋となっているよ。☆印は何かがある場所だ。

Q 迷いの森の壊れた橋をどうしても渡れません。どうしたら渡れるのでしょうか。持ち物は、水筒、虫めがね、ボール、望遠鏡、新聞、週刊誌、写真付き新聞、水中銃、鍵、マッチ箱です。これらを使って渡るのでしょうか。

（大阪府／山崎尚紀・12歳）

A その持ち物ではダメだよ。泳ぐということも考えられるけど(ウソ)、この場合は橋を直せばいいのだ。そばにある木を利用することを考えよう。それには道具が必要だけど、ややこしいことにその道具を見つけるための道具も必要なんだ。湖の魚に話を聞くと何かわかるぞ。

↑ヒェ〜。橋が壊れていて、向こう岸に渡れないよ〜。何かを橋のかわりにしなくちゃ

おまけののぞき穴

迷いの森でボールを見つけたら、湖か川に向かって投げてみよう。なんと！　水中から水の妖精が出てきて、下の写真のような質問をします。きれいなほうを選ぶと1つしか返してくれないけど、きたないほうを選ぶと2つくれる。

（東京都／おいどんの弟子・14歳）

☆2つもらっても表示は1つにしかならない。

↑川や湖なんかに拾ったボールを投げてみると、水の妖精が。ボールが1つになるか、2つになるかはキミしだい

十字軍緊急報告

バブルボブルの謎を解明したぜ

東京都／浅井章史・?歳
東京都／池田慶・13歳
東京都／村越厚・16歳

隠しコマンドの謎

特定の面までノーミスで行くか、特定の面でコンティニューするかしてから、しばらく待つと、隠し扉が出てくる。その中には隠しコマンドが変な文字で書いてある。この文字はあることに気づくと、解読できるようになる。というわけでどの面でどんな隠しコマンドがわかるかを一覧表にしたよ。ゲームセレクトのときにカーソルかジョイスティックで入力してからスタートすれば効果がでるよ。裏面(スーパー)用はまず裏面にするコマンドを入力してからだ。

↑これがバブルボブル文字だ。下の小さな文字はメッセージかな

バブルボブル(表)

面数	コマンド	効果
20	左上左右左左下右	シューズを取った状態で始まる
30	左上上右左上上左	30面までのラウンドセレクトができるようになる
40	右左左右上下下右	自分が2人増える。2人用の場合入力したほうが増える
60	上左下上下右上下	シューズとキャンデー(ピンク)を取った状態で始まる
70	下右下左上下下上	85面までのラウンドセレクトができる
80	上上上左上上左上	5人増える。2人用の場合、入力したほうだけ
90	右左下上左右上下	シューズとキャンデー(ピンク、ブルー)を持って始まる
99	左下左右上左上右	90面のにキャンデー(オレンジ)を加えた状態で始まる
100	上左下左下上上左	これだけはミスしても出る。裏面(スーパー)へ行ける

スーパーバブルボブル(裏)

面数	コマンド	効果
20	下上左下左上下上	シューズを取った状態で始まる
30	右右上上下左上上	30面までのラウンドセレクトができるようになる
40	左下下下下右上右	自分が2人増える。2人用の場合入力したほうが増える
60	上右左左上上上下	シューズとキャンデー(ピンク)を取った状態で始まる
70	下左下上上左左右	85面までのラウンドセレクトができる
80	上上左右上左下下	5人増える。2人用の場合、入力したほうだけ
90	左下左上左下左上	シューズとキャンデー(ピンク、ブルー)を持って始まる
99	右上右下右上右下	90面のにキャンデー(オレンジ)を加えた状態で始まる

アイテムの出し方

アイテムはきまぐれに出てくるのではなかったのだ。それぞれ条件がある。というわけで、こちらも一覧表にした。かなりムズいのもあるけど、試してみよう。

名称	出現方法	名称	出現方法	名称	出現方法	名称	出現方法
キャンデー(ピンク)	バブルを35回はく	パラソル(レッド)	ウォーターバブルを22回割る	ちゃっくんハート	エネミーフードを35個取る	魔法のネックレス	スタートかコンティニューして20面後
キャンデー(ブルー)	バブルを35回割る	ホーリーウォーター(オレンジ)	下の穴へ20回落ちる	クロスオブウォーター	アイテムを12個取る	すず	15回 HURRY(ハリー) UP(アップ)にする
キャンデー(オレンジ)	ジャンプを35回する	ホーリーウォーター(レッド)	下の穴へ21回落ちる	クロスオブサンダー	タイマーフードを12個取る	水晶玉	ホーリーウォーターを3つ取る
シューズ	ある程度の距離を歩くと出てくる	ホーリーウォーター(グリーン)	下の穴へ22回落ちる	クロスオブファイア	敵をウォーターバブルで5匹倒す	ドラッグオブサンダー	100面に行く
ダイナマイト	ファイヤーバブルを13回割る	ホーリーウォーター(イエロー)	下の穴へ23回落ちる	ブックオブデス	ファイヤーバブルで敵を12匹倒す	魔法のつえ	EXTENDのどれかを3つ取る
パラソル(オレンジ)	ウォーターバブルを15回割る	ホーリーウォーター(パープル)	下の穴へ24回落ちる	スターティアラ	サンダーバブルで敵を12匹倒す	トレジャーボックス	クロス(種類は何でもいい)を3つ取る

キミの投書を待ってるぞ

今回はちょっとゲームの種類が少なかったけどどうだった?すごいことを発見して自慢したくてたまらないキミは、「ゲームのぞき穴」まで。どうしても先に進めなくて困っているキミは「通り抜けできます」まで、投書を送って欲しい。宛先は、〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。すごい情報をくれたキミには希望のゲームを。普通の情報のキミには特製テレカをあげる。

ところで、1月号ではもっとドドーンと、たくさんやる予定だよ。採用される確率も高いと思うのでどしどしお手紙を送ってね。

プログラムファンの王国

プログラムファンダム

コンテスト優秀作・発表！

今月のプログラム紹介と遊び方目次

- BOSIP 48
- mini戦略 49
- GATTYAUV 50
- 愛は宇宙を超えて 52
- UMEKI 53
- SOLAR SYSTEM 53
- ガンファイト 54
- 驚きモアイ 54

プログラムコンテスト入賞

2週間の下準備で151本のなかから選び抜いた15本を、さらに1日中議論して決定した6本の入賞作。どの作品にも味があり、打ちこむ価値のあるものばかりです。

最優秀プログラマ賞

竹田健二／GEN

『BOSIP』

画面部門優秀プログラマ賞

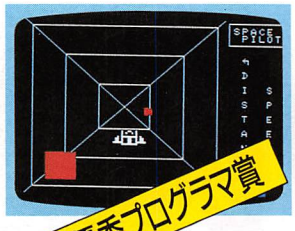
河野元紀／ロバート・ブラウン

『ガンファイト』

画面部門優秀プログラマ賞

高橋吾郎／(ペンネームなし)

『驚きモアイ』



ハード部門優秀プログラマ賞

中谷秀洋／v914AKSTN

『愛は宇宙を超えてSPACE PILOT』

ショート部門優秀プログラマ賞

高原保法／YAX-Zip

『mini戦略』

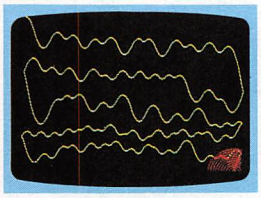
本格部門優秀プログラマ賞

岸　勝昭／LAUGH

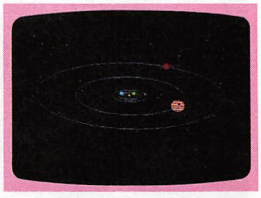
『GATTYAUV』

プログラムコンテスト選外佳作

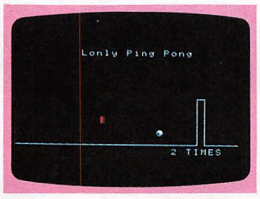
「選外」の文字はつけたくないけれど、入賞数が決まっている以上仕方がない。それぞれ独特の味がある作品です。今月号から順次、掲載していきます。



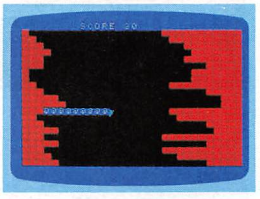
真鍋武志／Beta・K『UMEKI』



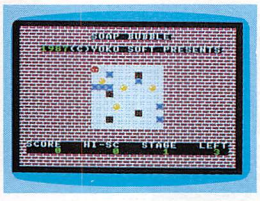
清水誠／BONJOB『SOLAR SYSTEM』



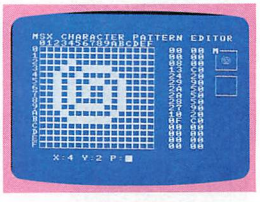
西山鯛介『ロンリー・ピンポン』



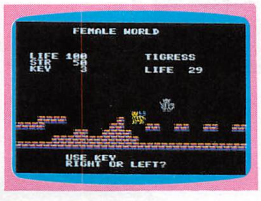
真鍋武志／Beta・K『Side-α』



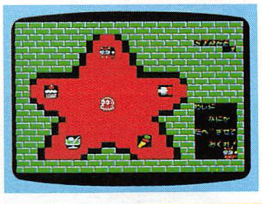
横沢和明『SOAP BUBBLE』



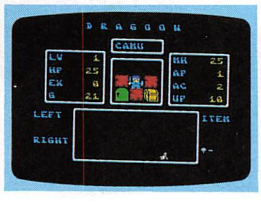
長谷部直也『MSXキャラクタエディタ』



和田洋征『FEMALE WORLD』



前田晃宏『たこの海岸物語PART2』



吉川成至『Dragoon』

※コンテスト入賞作品は全作品を今月号に掲載しています。また、選外佳作作品は、『UMEKI』、『SOLAR SYSTEM』を今月号に掲載し、そのほかの作品は1、2月号または増刊号に掲載する予定です。たまたま選外となりましたが力作ばかりです。お楽しみに。

ボシップ

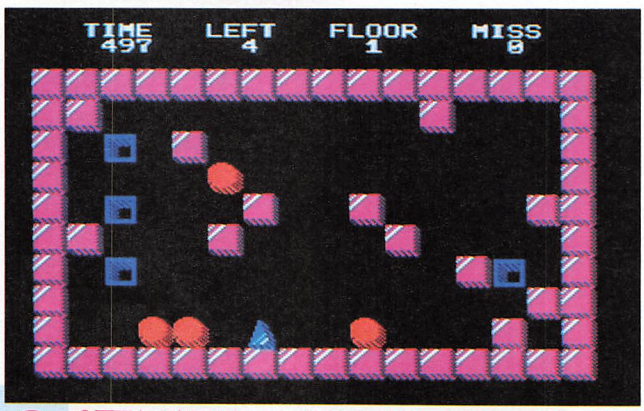
BOSIP

コンテスト最優秀作品は動きが新鮮なパズル

MSX・MSX2 RAM16K
BY GEN
ショートプログラム106行

リストは65ページ

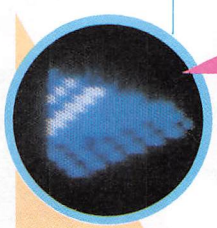
三角柱のボシップがバブルをプヨヨンと吐き出して、自分を運ばせたり、円柱を運んだり。自機の動きの楽しさに加えて、意外に奥深い正当派パズルゲーム。動きと解法探しでたっぷり楽しめます。



↑画面上の表示は左から、残りタイム（0になると1ミス）／残りのバグホール（0になると面クリア）／フロアナンバー／ミスの数

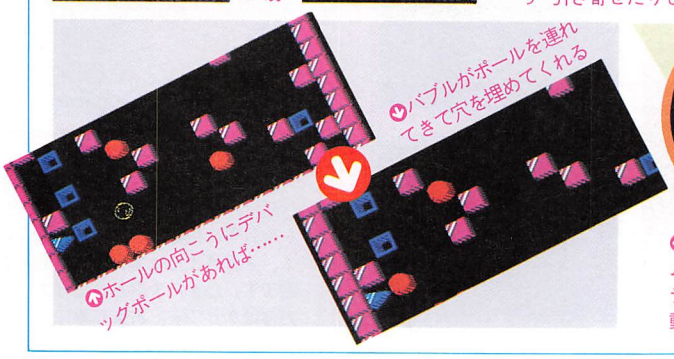
↑バブルを壁に向かって発射すると、はねかえってもどる

↑そして、ボシップはバブルのあたった壁までススッと一直線に進むのだ



ボシップ

↑三角柱の形をした主人公の乗り物。バブルを発射して自分を動かしたり、デバッグボールを引き寄せたりしてバグをなくす

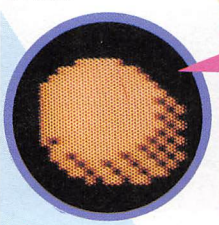


↑ホールの向こうにデバッグボールがあれば……

↑バブルがボールを連れてきて穴を埋めてくれる

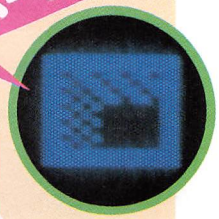
バブル

↑ボシップが持つ唯一のアイテム。壁にあたるとはねかえり、デバッグボールやボシップを移動させる力を持っている



デバッグボール

↑バグホールを埋める聖なる円柱。バブルに引き寄せられてボシップにあたるとボシップを後ろへはねとばす働きもある



バグホール

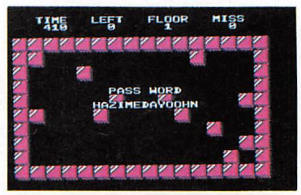
↑デバッグボールを入れると消滅する。すべて消滅させれば面クリア。あやまってボシップが入ると1回ミスになってしまう

面のあちこちにあいている穴はプログラムのバグのシンボル"バグホール"。要するに、人を悲しみととまどいに引きずりこむ無情の落とし穴なわけだ。そして、バグホールを埋めて正しいプログラムにする「打ちこみミス発見プログラム」のような存在がデバッグポール。

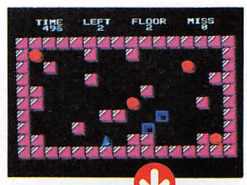
ボシップはこのデバッグポールをすべてのバグホールに埋めこんで各フロア（全10面）をクリアしていく。

ボシップはカーソルキーで向きだけを変え、正面に向かってバブルを放つ。これだけのことしかできない。

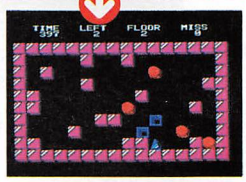
バブルは行き先に何もなければ壁ではねかえってボシップのところまでもどり、ボシップを壁のところまで移動させてくれる。行き先にデバッグポールがあれば、それをボシップのほうに引き寄せてくれる。



↑面クリアするとコンティニュー用のパスワードが出る。メモメモ



↑これは2面。けっこう難しそうでしょ



↑ここまでくればもう面クリアは近い！

ボシップがバグホールに落ちたり、タイムオーバーになると1ミス。4回ミスでゲームオーバー。

ちなみに今月はキー操作がイラストでわかりやすいだろ。

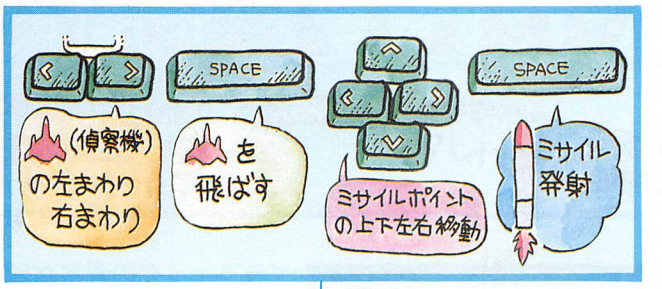
mini戦略

多彩な効果音とアニメが素敵なウォーゲーム

MSX・MSX2 RAM32K
BY YAX-Zip
ショートプログラム118行

リストは68ページ

ミニ戦略といっても大戦略じゃねえぞ、あたりまえだけど。思いきり話を早くすると、いわゆる魚雷船ゲームのかっこいいやつだと思ってもらえば間違いない。とくにミサイル発射シーンが魅力的。

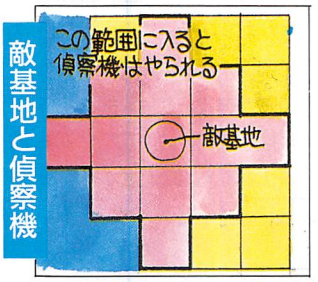


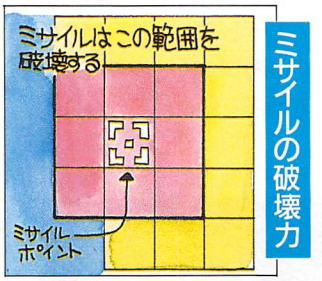
マップは全10面。マップごとにプレイヤーには5機の偵察機が与えられる。プレイヤーはこの偵察機を島に向かって飛ばし、島に3つある敵基地の位置を探っていく。

敵基地の位置は、偵察機の撃墜された地点から予想するのだ(左のイラスト参照)。

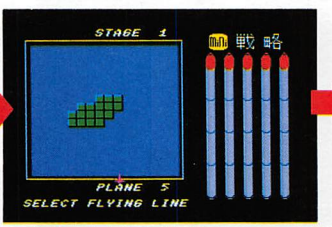
偵察機がすべて撃墜されるか、ESCキーを押すとミサイル攻撃開始(そのとき残っている偵察機は次に繰り越される)。ミサイルは、まわり9マスをいっぺんに破壊する。

こうして敵基地をすべて破壊すればそのステージでの戦略は成功だ。ミサイルをすべて使ってもまだ敵基地が残っているときは、残っている敵基地があざわらうように出現してゲームオーバー。スペースキー(コンティニュー)かリターンキー(はじめから)を押して、再挑戦してほしい。

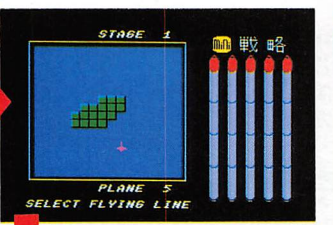




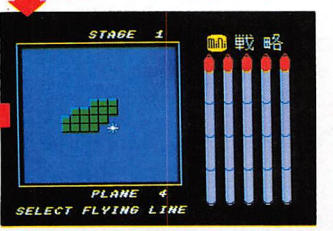
↑ステージの始まりごとに島の外観が表示される。効果音もかっこいい



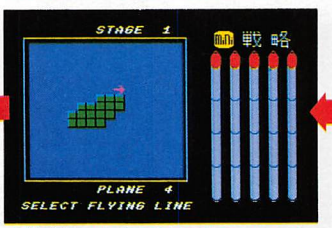
↑まず、偵察機の位置を決める。東西南北のどこからでも飛ばせる



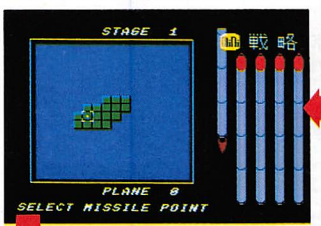
↑スペースキーを押すと、偵察機は島のほうへ飛んでいく



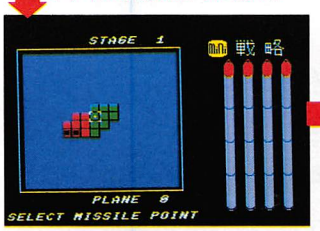
↑偵察機が撃墜された。機数は1機減るけれど敵基地の情報は増える



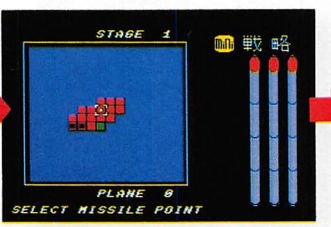
↑偵察機は無傷で通過することもある。これも重要な情報になる



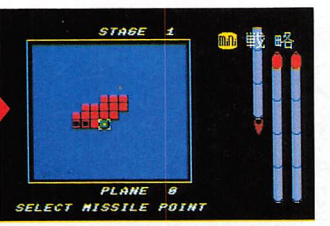
↑見当がついたらミサイル攻撃。ミサイルがほんとうに動く!



↑ミサイルはまわり9マスを破壊。敵基地を破壊すると残骸が出現する

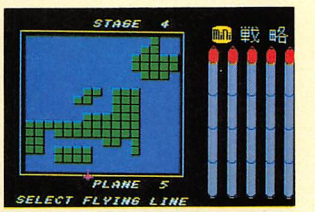


↑ステージ1は練習面。じつは何も考えなくても必ず戦略は成功する

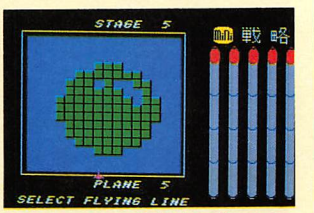


↑つまり、3発のミサイルで島すべてを破壊することができるわけだ

↑しかし、あまく見るとステージ2で早くもつまずく。これは失敗例



↑日本地図をかたどったステージ4。だんだん本格的になってくる



↑ステージ5。ただ丸いボールのように見えるが地球だと思うこと

ガティオーヴ

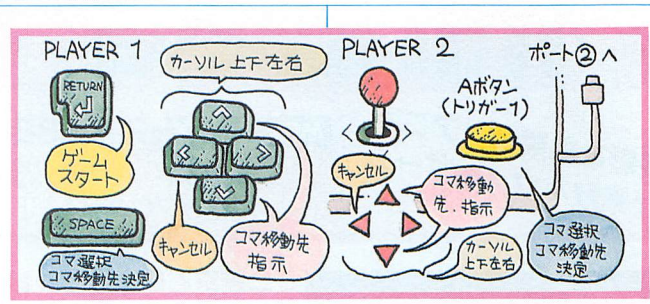
GATTYAUV

未来の科学が作り出す将棋式ロボットバトル

MSX・MSX2 RAM32K
BY LAUGH
本格プログラム202行

リストは71ページ

グラフィックの素敵な新タイプのテーブルゲーム。将棋のようなチェスのような、それでいて、迫力のあるロボット同士の闘いが楽しめる。将棋の強い友だちを連れてきてこてんぱんにやっつけよう。



■背景となるストーリー

――3251年、地球。第5次世界大戦が終わって、ようやく復興しはじめた地球では、第5次大戦時の恐ろしさをスポーツの形にして子々孫々まで伝えようと、新ゲーム「ガティオーヴ」を考案した。ロボットを使った将棋・チェスタイプのバトルスポーツだ。

■ガティオーヴのルール

2人対戦用。1プレイヤーはキーボードで、2プレイヤーはポート2につないだジョイスティックで操作する。

おたがいに1手ずつ、コマを動かしていって、どちらかの王将ヴェガールが取られるか破壊されたらゲーム終了。

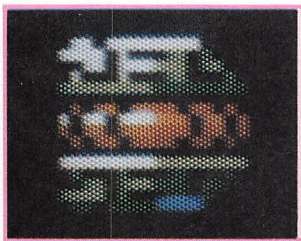
その時点で、相手の王将を倒したほうのコマが多ければ、そのプレイヤーの勝ち。もし、倒したほうのコマが少なければ、引き分け(「DRAW」と表示される)。

■ガティオーブの操作方法

1プレイヤー側で説明する(2プレイヤーはキー操作のイラストを参照)。

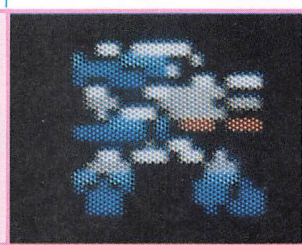
①動かすコマの選択

点滅カーソル(スタート時は王将の上にある)をカーソ



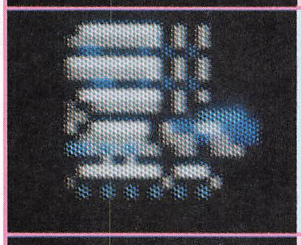
ヴァータント〈歩兵〉
SP:20 AP:10

【移動力】前方と斜め後方に1マス【武器】クッション・バルカン。プレイヤー1側は右上、2側は左下へ弾を出し、敵か味方のコマにあたるまではねまわる。



エッファ〈金将〉
SP:60 AP:40

【移動力】将棋の金と同じ【武器】トリプル・ソリッド。前方にあるコマすべてに大きなダメージを与える。ただし、途中にウォールがあるとそこで停止する。

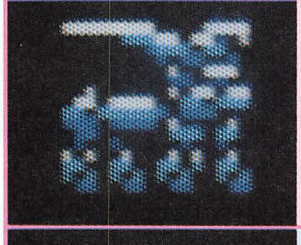


オブソール〈香車〉
SP:40 AP:50

【移動力】2マス前／1マス後ろ【武器】ファランクス・ブラスター。前方へ9連発のブラスターを一気に発射。ただし、ウォールにさえぎられると止まる。

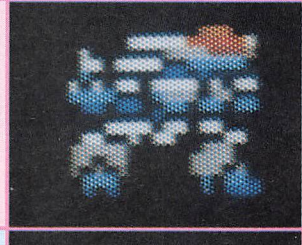
クェンヴォーム〈飛車〉
SP:40 AP:20

【移動力】前後左右3マス【武器】コンドル・ウェーブ。1プレイヤー側は下に、2側は上にパワー・ウェーブを発射。横に攻撃できる唯一のコマ。



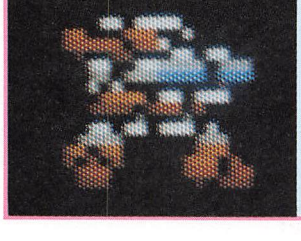
ペルテウル〈桂馬〉
SP:10 AP:10

【移動力】8方向に桂馬跳び(チェスのナイトと同じ)【武器】ザッパー・デストロイヤー。下方へ誘導弾(最終的に王将へ向かう)を発射。壁にあたると停止。



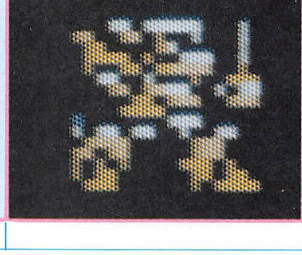
グプレイソ〈角行〉
SP:70 AP:??

【移動力】斜め4方向へ3マス【武器】サイキック・マニューバー。サイキック・ウェーブでウォールを共鳴させ、敵方のほうへウォールを1マス移動させる。



レグーティ〈銀将〉
SP:50 AP:20

【移動力】将棋の銀とちょうど前後逆の動き【武器】ビーム・バズーカ。前方へ一筋の光を放つ。ウォールを貫通して、必ず敵または味方のコマに被害を与える。



ヴェガール〈王将〉
SP:100 AP:100

【移動力】将棋の王と同じ【武器】バリア・ソード。移動したあと前方1マスにいるコマにバリア・ショットをあびせかける。そのコマは必ず破壊される。

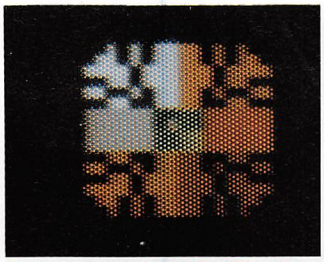
ルキーで動かし、動かしたいコマの上にあわせてスペースキーを押す。BGMが止まり、カーソルが自動的に移動可能な地点の1つに移動する。
※味方のキャラ以外のところでスペースキーを押すと、ミスとなり、相手側の番になってしまうので注意。

㋑コマの移動

①の状態になったら、カーソルキーの上下のみを使って、移動地点を選択する(カーソルは移動可能な地点のみを動く)。移動したい地点にカーソルがきたら、そこでスペースキーを押すと、コマが移動する。ただし、味方の軍隊の上や回りの壁、中央のウォールには移動不可。敵のコマ上に移動したときは、そのコマを捕らえたことになり、捕らえたプレイヤー側のコマとして自動的に再配置される。

㋒コマの攻撃

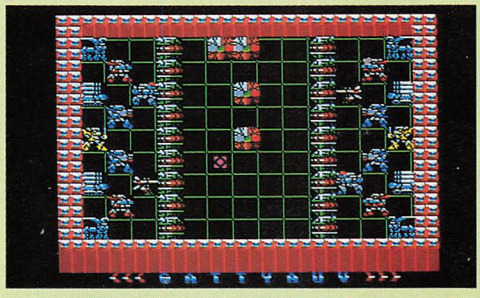
①、㋑のようにしてコマを移動させると、そのコマの性能に応じて、自動的に弾を出して攻撃する。それぞれのアタックポイント(攻撃が相手に与えるダメージ=AP)、シールドポイント(相手の攻撃に耐える防御力=SP)は左ページの各キャラクタ説明を参照のこと。



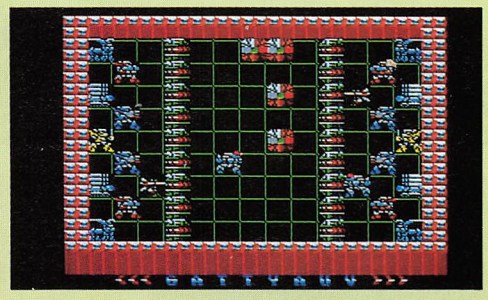
↑ゲームごとに中央付近にランダムに配置されるウォール。破壊不能。これにつぶされるとそのコマは消滅する

ガティオーブ戦記

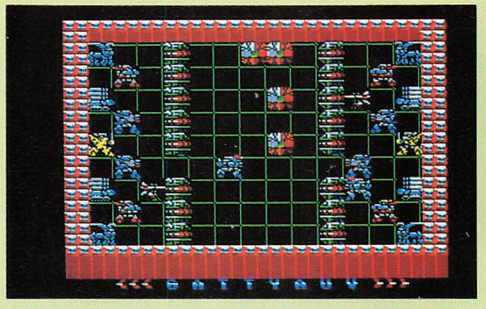
●ガティオーヴでの実際のプレイを追ってみた。将棋と似ているようでゲームはまったく違う。



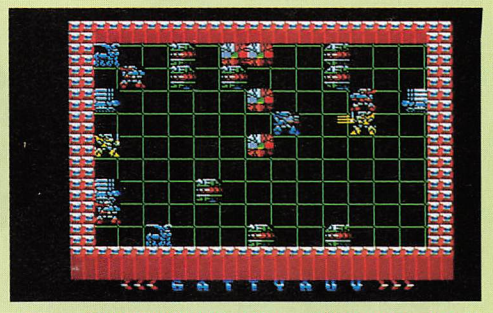
1 ↑カーソルを上にいる角行グプレイソにあわせて、斜め下方3マス先に動かす。このゲームでは、味方のコマを跳び越すことができる



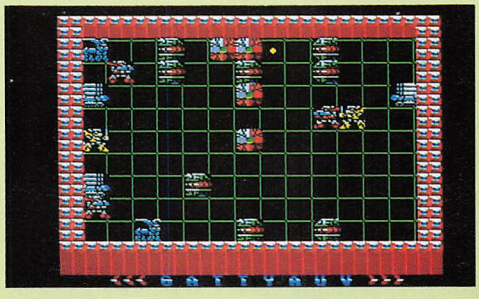
2 ↑グプレイソ自身は攻撃しないが、移動すると同時に中央のウォールが2プレイヤー側に迫る。ウォールが近づくのはかなりの脅威



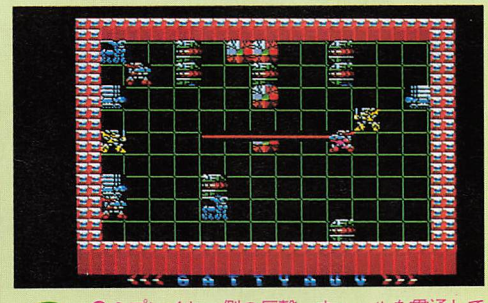
3 ↑2プレイヤー側の金将エッファが1歩前進。強力無比なトリプル・ソリッドを発射。味方の歩兵を犠牲にしてまでグプレイソを攻撃した



4 ↑消耗戦がしばらく続く。どちらかというと1プレイヤー側のほうが有利に展開。2プレイヤーの王将は、無防備で、すぐに決着がつきそう。



5 ↑だが、あわてた1プレイヤー側は王への攻撃を歩兵にまかせた結果、ねらいがそれ、2プレイヤー側にひと息つかせてしまった



6 ↑2プレイヤー側の反撃。ウォールを貫通して攻撃できる唯一の武器を持つ銀将レグーティが1プレイヤーの王目がけてビームを発射した

7 ↑戦いは終わった。レグーティのビームで息の根を止められた1プレイヤー側の王は消滅した。画面がウォールで塗りかためられていく……

8 ↑しかし、1プレイヤー側のほうの残りコマ数が多かったため、結果は引き分け(DRAW)。戦いというのは、そういうものなのだ

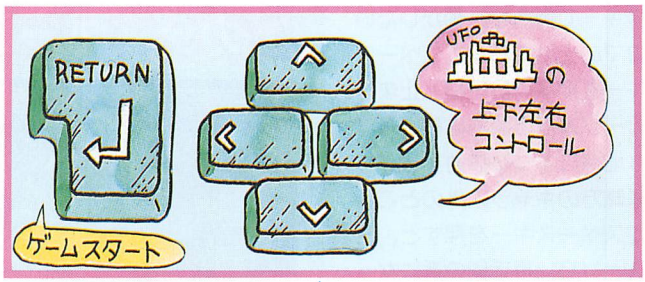
好評発売中! 増刊 MSX プログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4〜7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

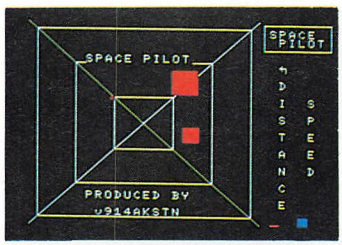
愛は宇宙を超えて SPACE PILOT

リストは62ページ

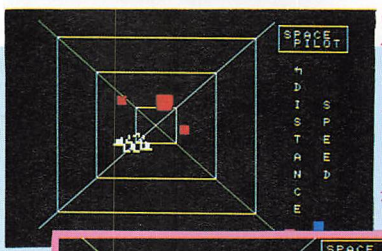
先へ進むほど速くなる宇宙レーシングゲーム

MSX・MSX2RAM16K
BY v914AKSTN
ハーフプログラム54行

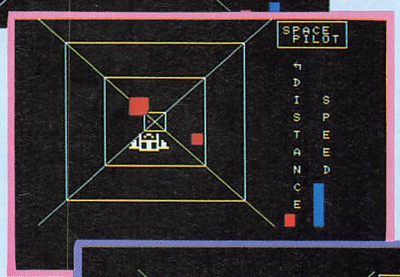




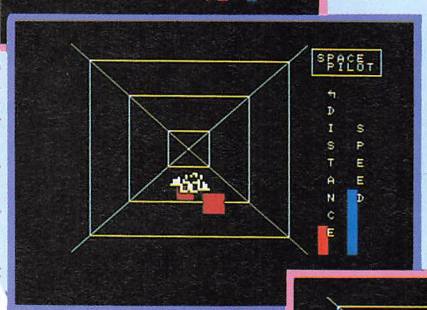
戦闘機兼宇宙船に乗って敵UFOのゴミ捨て穴に侵入した。その長い長い穴のなかを戦闘機は最初ノロノロと進んでいくのだが……。しかし、だんだんスピードがあがっていく！　こわいよおおお



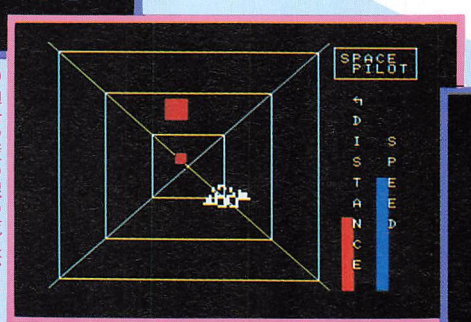
はじめはノンビリ。ついバカにしてしまう遅さ



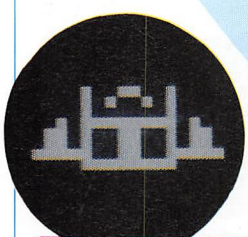
なんか変。自分がニブくなったような……



いや、これはスピードがあがっているせいだ。グイイン

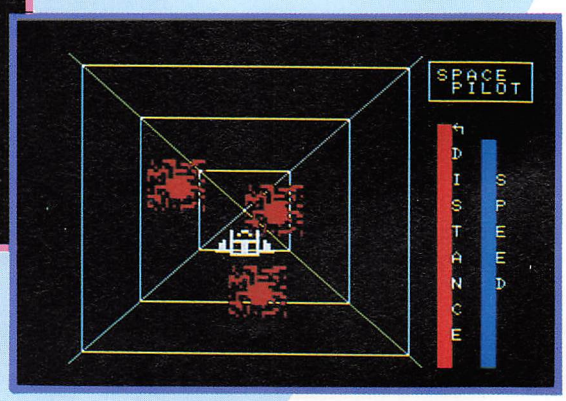


通路の壁の線の流れがほとんど点滅のように感じるほど速くなる。おしっこちびる！



しんじの戦闘機

「DISTANCE」（距離）の目盛りが矢印に達するまで耐えしのぶと、突然、画面上のゴミの固まりが爆発する。おめでとう！　ゴールです



「さやかぁ」

さやかはいなかった。しんじはさやかの家の玄関でアゼンとしていた。

「日にちを間違えたかな」

もし、そうだとしたら、あわれなのは、このひとかかえもあるバラの花束だった。

「しんじ〃」

しんじがあわてて振りかえると、そこには大会社の社長の御曹司、けーすけがいた。

「さやかちゃんが宇宙人にさらわれたんだよ！」

「けーすけ」

「ん」

「42度はあるぞ、きっと」

「ほんとなんだ。衛星軌道上にUFOがやってきたのは政治的経済的理由から一般には明らかにされていないけれど厳然たる事実なんだ」

わざとらしく長いけーすけのセリフはほんとうだった。しんじは、金持ちのけーすけが冗談で持っている戦闘機兼宇宙船を奪うように借りた。

「さやかぁ／　今すぐ、ばあすでぃぷれぜんと、持っていってやるからなぁ〃」

しんじは戦闘機兼宇宙船のコクピットで、バラの花束をにぎりしめて叫んだ。

UFOにたどりついたしんじは適当な穴を見つけ、そこからなかに入りこんだ。しかし、そこはゴミ捨て穴。しんじは、はやる気持ちと恐怖からアクセルを踏みっぱなし、自然にスピードはどんどんあがっていく……。

というわけで、ゴミをよけつつ穴の奥へ。スピードは勝手にどんどんあがって、最後には信じられないスピードに達する。キミはこのスピードとゴミに耐えて、穴の奥までたどりつけるか。

「DISTANCE」の目盛りが矢印のところにきたら、あがりです。

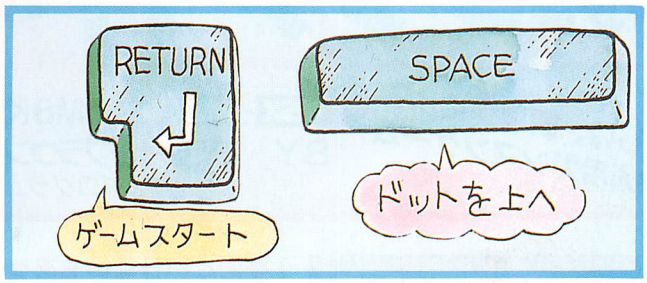
好評発売中！増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4～7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

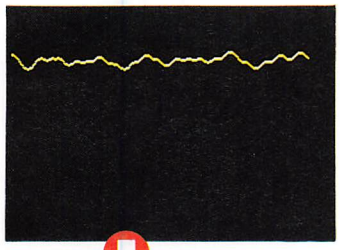
ウメキ
UMEKI

奇妙なうめき声付き、新・よっぱらいゲーム

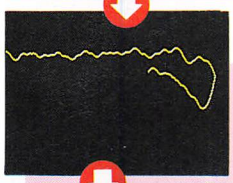
MSX・MSX2 RAM8K
BY Beta.K
1画面プログラム

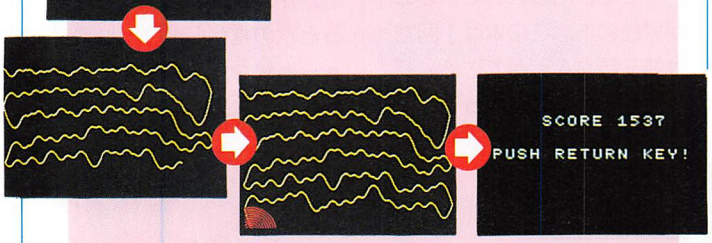
リストは58ページ





これこそ、パソコンゲームの原点。プログラムは極限まで短く、しかもシンプル。そのくせ、ついつい燃えてしまうし、MSXをうまく利用した不思議なうめき声のようなBGMまでついているし。





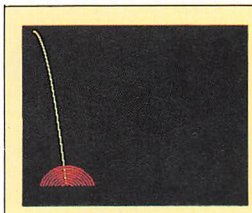
◀▼答え。画面の右端にくるとドットは自動的にUターンするのです。で、左端につくとまた自動的に右へ。持ちこたえ、持ちこたえて、でも、いつかはアウトになります。で、下のようにスコアを表示して、リプレイを誘うわけです

このゲームに賞を与えることのできなかった選考委員会の心の狭さを深く恥じつつ、選外佳作としてご紹介します。

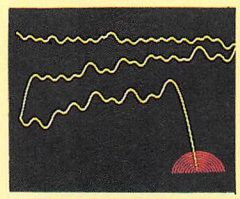
さて、ゲームは単純そのもの。勝手に下へ行こうとするドットをスペースキーで調整しながらなるべく長いあいだがまんするというゲームです。

しかし、そのあいだ、ひっきりなしに続く妙なる調べ、不思議なうめき声。ぴゅやよおんぴゅやゆおん。

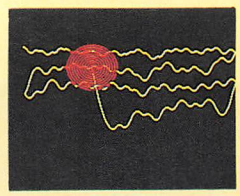
そこで、クイズです。左右の操作ができないのにどうしてドットは折り返しているのでしょうか。答えはすぐ左。



◀ゲームオーバー3タイプ。その1、違うキーを押していた場合



◀その2、腹ペコで死にそうなときに、出前すぎ、みんなにねたまれてクスグられた場合



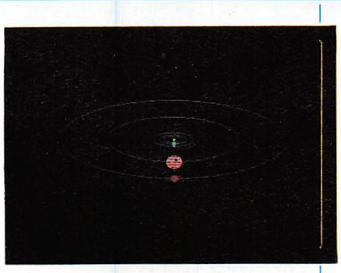
◀その3、うまくいきのカツ丼が届いた場合

ソーラーシステム
SOLAR SYSTEM

太陽をめぐる惑星たちのレースをじっと見る

MSX2専用 VRAM128K
BY BON JOB
1画面プログラム

リストは59ページ



ゲームにはなっていないただのシミュレーション。鑑賞プログラムというべきか、学習プログラムというべきか。このプログラムを走らせるとスーッと広がる星の世界がわたしたちはとても好きだ。

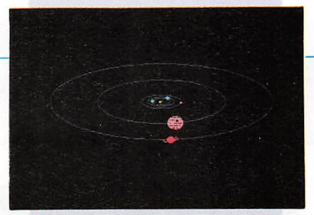
SOLAR SYSTEMとは、英語で太陽系のこと。

太陽系は、水星、金星、地球、火星、木星、土星、天王星、冥王星、海王星の順に惑星が太陽を取り巻き、ぐるぐる回っている。

このプログラムは、この太陽系をめぐる惑星のうち、内側の6つの動きをシミュレートしたものだ。

もちろん、実際の惑星の軌道は、こんなふうにきちんとならんではいないし、大きさの比率からすると、もっともっと大きい軌道を描いているはず。

でも、それぞれの公転周期(惑星が太陽のまわりを回るサイクル)のデータをもとに



▲惑星直列から始まってはや数年。このなかの惑星のスピードは実際のスピードよりも70万倍くらい速い

惑星キャラを動かしているので、だいたいこんな感じで太陽の回りで惑星レースが行われていると思っていい。

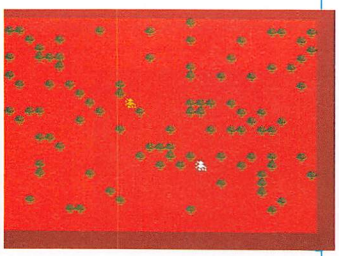
プログラムが短くシンプルなので、とても打ちこみやすい。ただ鑑賞するだけのプログラムだけれど、不思議と夢が広がってくる。

ガンファイト

リストは60ページ

珍しい、誘導弾による2人用ガンマンゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY ロバート・ブラウン
1画面プログラム

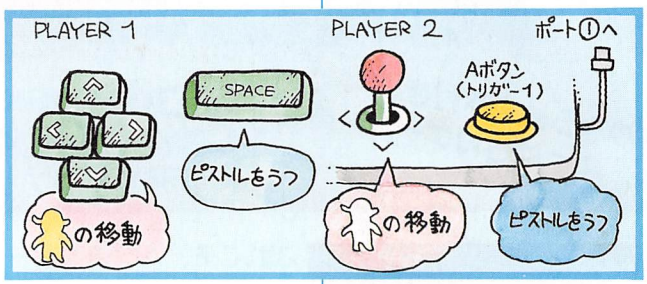


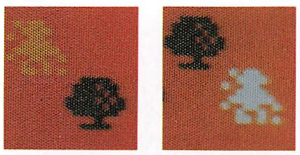
1画面というせいもあってグラフィック的にはちょっと質素な感じだけれど、2人で遊ぶと急に迫力のある画面に見えてくる。誘導弾を発射しつつ、相手の弾から逃げまどい隠れる興奮のゲームだ。

画面の左上に出る黄色いキャラクタがプレイヤー1で、右下に出る白いキャラクタがプレイヤー2。

それぞれの武器は、スペースキーによる、謎の誘導弾。作者によれば「体熱反応式戦略ピストル弾」という、ものすごく不思議な弾だ。

おたがいの目的は、相手に弾をぶつけること。1回でもあてるとその時点でゲームが終わり勝ったほうのプレイヤー名を表示してくれる。

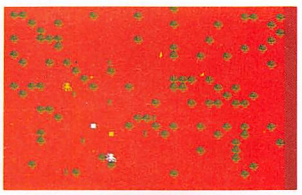




木の陰にかくれる2人のプレイヤー。飛び出すタイミングの勝負

さて、この誘導弾はかなりしつこい誘導弾なので、ただ逃げるだけでは必ずあたる。

そこで、用意されているのが緑色の木。この木は1回だけ弾を防ぐことができる。プレイヤーが木に重なっていてもだいじょうぶ。



弾はフラフラと相手目がけて飛び、木にあたると木を破壊する

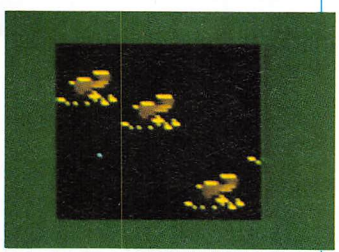
この木をどううまく利用するかが、勝負の分かれ目。さっと木の陰から飛び出してピュッと撃つ、そのタイミングがだいじなのだ。

驚きモアイ

リストは61ページ

モアイが驚く、ドットバイパーの果てなき旅

MSX2専用VRAM64K
BY 高橋吾郎
1画面プログラム

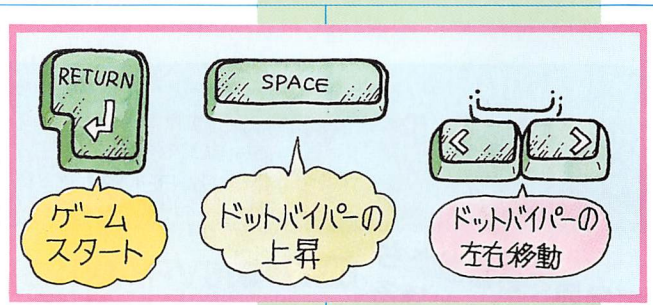


驚きモアイの拡大図

1画面プログラムだけれど、モアイのグラフィック一筋にかけた、シンプルなゲーム。居ならぶモアイの群れを越え、右の世界へ突き進むのが、なんと「ドットバイパー」。その名前、気に入った！

ゲームはかんたん。ドットバイパーといういい名前をもらったドットがスペースキーとカーソルキーの誘導で右へ突き進むだけのゲームだ。

進む世界は、モアイモアイモアイの世界。モアイにぶつかるとアウト。



妙に想像力がたくましくなってしまって、ドットが最新式の戦闘機に思えてくるから不思議だ。

しかし、モアイモアイモアイの世界もやがて終わりがくる。最後までいったら、画面がいったん停止し、そして、2面目のモアイモアイモアイモアイモアイモアイが始まる。

2面目でゲームオーバー。モアイが多くて重なっているのがすごい

要するに、2面目はモアイが倍になるわけね。

どういうわけか3面目はモアイが4倍になってしまう。

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・目次

●プログラムコンテスト最終選考結果報告……56
●新・プログラム募集要項……57
●UMEKI……58
●SOLAR SYSTEM……59
●ガンファイト……60
●驚きモアイ……61
●愛は宇宙を超えて……62
●BOSIP……65
●mini戦略……68
●GATTYAUV……71
●MSXの音楽とサウンド……76
●Q&Aボックス……78

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。時間外のお問い合わせは受け付けていません。

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは11月30日。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは57ページを見てください。

もうミスはこわくない

打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000 > 126
↑      ↑
行番号  確認用データ
```

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。

※9070行は機種によって異なる。

⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに"アスキーセーブ"する。

●テープの場合

SAVE"CHECK"↵

でセーブ(CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A↵

でセーブ。

⑤そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にする。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE"CHECK"↵

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0↵
WIDTH40↵

としておく。

④GOTO9000↵

とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。

⑥修正が終わったら、念のため④から繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000-9070↵

として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまう。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、

RUN↵

⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。

万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>126  9010>167  9020>206  9030>242
9040> 95  9050>183  9060>  6  9070>???
```


THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケート⑫ 応募券

月刊MSX・FAN プログラムコンテスト

最終選考結果報告

力作、ありがとう！ おおいに悩み、議論した結果 以下のように受賞者を決定しました

応募総数151本から2週間かけて15本にしぼり、最後に6名の選考委員の5段階評価を集計。そのポイントを選考の目安として以下のように決定しました。

満点の30ポイントは『BOSIP』と『GATTYAUV』。前者は、ボシップの動きのユニークさ、後者はグラフィックの美しさとゲームの新鮮さに高い評価がありました。

見た目とゲーム性の奥深さで『GATTYAUV』に最優秀賞をとの声もありましたが、『BOSIP』のプログラムのコンパクトさを押す声が強く、最終的に全員一致で、『BOSIP』の作者・竹田賢二(ペンネーム=GEN)くんが最優秀プログラマ賞と決定しました。

1画面部門では、質素ながらつい燃えてしまう『ガンファイト』と、美しい『驚きモアイ』がどちらも25ポイントを獲得。どちらも落とせず、2分の1ずつの授賞となりました。

選外佳作の『UMEKI』は極端に短いプログラムとゲーム性の高さが評価されたものの、「よっぱらいゲーム」の変形というアイデアの古さがネックとなり、惜しくも選外佳作。

『SOLAR SYSTEM』はゲームでないところ、夢のあるところに新鮮な好感が持て、編集部でハーフをムリヤリ1画面にして選外佳作としました。

ハーフ部門の『愛は宇宙を超えて』は、ゲームそのものは独創性に欠けている……との声も強くありましたが、なんとなくおもしろい(このへんが微妙)のと、プログラムの短さが高く評価され、28ポイントを獲得、部門賞授賞を決定しました。

『BOSIP』を出したショート部門では『mini戦略』が文句なくトップ。28ポイントの高得点で部門賞。

本格部門では、『GATTYAUV』の30ポイントに対して、『Dragoon』が27ポイントを獲得しました。得点差が小さいため、この2本をめぐって長い議論になってしまいました。

『Dragoon』は、あの『すわいん』以上によくできているとの声があり、いったんは満点の『GATTYAUV』を抜きかけたのですが、『GATTYAUV』は、使い古されたRPGやシューティング、パズルゲームといったジャンルを無視して、新しいゲームを作るという姿勢が見え、その姿勢だけでも、授賞の価値があるとの結論に達しました。『Dragoon』は、1月号増刊(1987年12月25日発売予定)に掲載する予定です。RPGファンの方はお楽しみに。

選考委員は、ファンダム担当のBIN、カミーユ、ちぜ、おばQ、エイキチ、山科。以上6名でした。

最優秀プログラマ賞……賞金20万円

竹田賢二(GEN)『BOSIP』 福岡県 大学1年 19歳

1画面部門優秀プログラマ賞……賞金各2万5千円(2人授賞のため半分ずつ)

河野元紀(ロバート・ブラウン)『ガンファイト』 宮城県 中学2年 14歳

高橋吾郎『驚きモアイ』 埼玉県 中学3年 15歳

ハーフプログラム部門優秀プログラマ賞……賞金5万円

中谷秀洋(v914AKSTN)『愛は宇宙を超えて~SPACE PILOT』 京都府 高校2年 16歳

ショートプログラム部門優秀プログラマ賞……賞金5万円

高原保法(YAX-Zip)『mini戦略』 埼玉県 専門学校1年 20歳

本格プログラム部門優秀プログラマ賞……賞金5万円

岸 勝昭(LAUGH)『GATTYAUV』 埼玉県 高校1年 15歳

選外佳作……規定の掲載謝礼

清水 誠(BON JOB)『SOLAR SYSTEM』 宮城県 高校1年 15歳

真鍋武志(Beta.K)『UMEKI』『SIDE-α』 大阪府 高校2年 17歳

西山鯛介『Lonely Ping Pong』 秋田県 高校2年 16歳

横沢和明『SOAP BUBBLE』 東京都 高校1年 16歳

長谷部直也『MSXキャラクタエディタ』 千葉県 高校2年 17歳

和田洋征『FEMALE WORLD』 奈良県 高校1年 16歳

前田晃宏『たこの海岸物語PART2』 兵庫県 中学2年 13歳

吉川成至『Dragoon』 福岡県 高校3年 17歳

※『SOLAR SYSTEM』『UMEKI』以外の選外佳作作品は、来月号以降で順次掲載していきます。

〈ファンダム・ニュース／その1・ファンダムアンケート結果①〉早速ですが10月号のファンダムアンケートの結果発表です。今回は票が割れて3～5位は大激戦となりました。たくさんのお手紙ありがとうございました。順位は以下のとおりです。〈1位〉たこの海岸物語PART1海岸編 〈2位〉ぐりん 〈3位〉SPACE SHOT 〈4位〉JUMP & JUMP 〈5位〉HEARTY HEART ⇨

新・プログラム募集要項

ファンダムは毎月がコンテスト アマグラマの集まる楽しい戦場だ

アマチュアのプログラマたちのことを「アマグラマ」という。彼らはオリジナルプログラムを作るのが趣味だ。そして、ほかのアマグラマの作ったプログラムを打ちこむのも好きだ。まだ自分でプログラムが作れなくたって、プログラムが好きならキミはアマグラマのひとりだ。全国のアマグラマたちよ！　戦おう、遊ぼう、プログラミングで。

応募部門

今まで4つの部門がありましたが、今後は2つの大きな部門とその下の小さないくつかの部門に分かれます。

以下は、おもにプログラムの長さについての規定ですが、内容はいっさい問いません。ゲームだけでなく、実用プログラム、鑑賞プログラムも歓迎します。

■リーダーズプログラム部門

（略称：RP部門）

【評価の基準】①プログラムが短いこと（長さの規定は後述）②アイデアが新鮮なこと（むしろ画面の美しさよりはアイデアのほうにポイントを置きます）

【募集規定】Mファンの読者がかんたんに打ちこめるような、適度な長さのプログラムを募集する部門です。

具体的には、SCREEN 0：WIDTH40としてリストを表示したときの画面数で長さをはかり、それに応じて3つのタイプを規定します。

①1画面タイプ

40字×24行以内に入りきるプログラム（空行やOkは含めなくてもよい）。

※数行から10行程度のいたずらプログラム、鑑賞プログラムなどの変わり種プログラムも歓迎します。

②N画面タイプ

1画面を超えて、5画面までのプログラム。このタイプでは、おもしろさ（または利用価値）と画面数とのバランスをとくに重視します。

③10画面タイプ

5画面を超えて、10画面までのプログラム。このタイプではプログラムのおもしろさ（利用価値）に加え、画面構成やキャラクタの美しさも重要な評価ポイントとします。

■フリープログラム部門

（略称：FP部門）

【評価の基準】①プログラムの長さはいっさい問いません。おもしろい（または役に立つ、美しい）ことが第1条件。②プログラムが完璧でバグがないこと。

【募集規定】文字どおり、内容、形式ともに自由な部門です。ただし、そのぶんアイデアはもちろん、プログラミング的にも完璧なものが要求されます。真に実力のあるアマグラマの投稿を望みます。

※プログラムの長さに制限はありませんが、本誌のページは限られているため、本誌での掲載が困難なことがあります。その場合、本誌ではなく、増刊号などで発表する形になることもありますので、あらかじめご了承ください。

投稿上のルール

①盗作・2重投稿厳禁◆盗作はもちろん、同じプログラムで他社の雑誌などに同時に応募するのはやめてください。

②必ずテープかディスクで◆プログラムはテープかディスクにセーブして送るのが原則です。プリンタで出したものや手書きのプログラムは受け付けられません。また、テープの場合は必ずベリファイすること。

※事務手続き上の都合により応募作品は返却できないので、応募作品と同じものを手元にセーブして保管しておいてください。

③詳しい解説の手紙◆応募プログラムには必ず次のことを書いた手紙を同封してください。

(1)住所・氏名・年齢・職業（学生）・電話番号

(2)プログラムの遊び方・使い方。変数の意味およびプログラム解説

(3)パズルの場合はぜんぶの解答と解法、RPGなどの場合はマップや謎解き

(4)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本の、プログラムや記事、メロディー、キャラクタ（出版社名や年・月号、ページも明記のこと）

④封筒の書き方◆表には応募部門を「RP部門N画面タイプ」のように赤い色で明記して、裏には住所と名前を書いて送ってください。あて先は、

〒105 東京都港区4－10－7
TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係

＊なお、採用プログラムの版権は徳間書店に帰属するものとさせていただきます。

採用の特典

採用されたプログラムの作者には、次のものを差し上げます。

①作品の掲載号　・

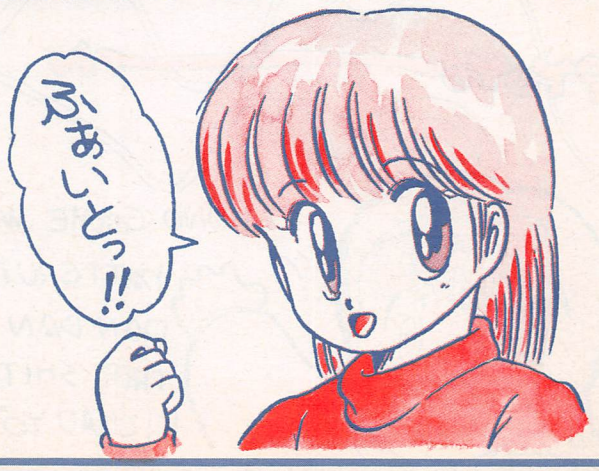
②規定の謝礼（プログラムの評価によって異なります）

③作品のオリジナルROMカートリッジ

季間奨励賞

毎季節ごとに、特定の部門・タイプについて奨励賞を設けます。その季節のあいだ（月号では1～3月号、4～6月号……となります）に採用した特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金3万円を差し上げます。

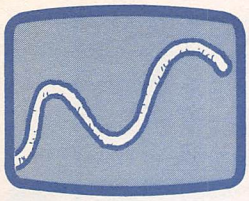
冬季（1988年1月号～3月号）は、RP部門の1画面タイプを奨励します。アマグラマのみなさん、傑作を待っています。



好評発売中！増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4～7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

ピンポンめ ファンダム

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート結果②〉つづいてROMのプレゼントの当選者は〈石川県〉加納将司〈東京都〉石井亜理　〈神奈川県〉大川常夫〈埼玉県〉佐藤秀典〈千葉県〉石丸淳〈京都府〉多田康彦〈神奈川県〉吉川浩司〈宮城県〉千葉聡範〈北海道〉佐野睦〈大阪府〉田中謙二（敬称略）以上の方々おめでとうございます。ROMの製作、発送に多少時間がかかるかもしれませんが、しばらくの間待っていてください。⇨



ウメキ

1画面プログラム部門 選外佳作

UMEKI

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は53ページにあります。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2:V=1:KEYOFF:FORI=0
TO13:READA:SOUNDI,A:NEXT:DATA,,,,,,,56,1
6,16,10,,120,9
20 FORI=0TO1:W=W+1+STRIG(0)*2:Y=Y+W/3:X=
X+V:A=POINT(X,Y):LINE(O,P)-(X,Y),10:LINE
(O,P+1)-(X,Y+1),11:C=C+1:V=V*(1+(X=255OR
X=0)*2):I=-(A<>1):O=X:P=Y:SOUND13,9:SOUN
D4,(CMOD8)*32:SOUND2,ABS(Y-W):SOUND0,ABS
(Y):NEXT
30 FORI=1TO10:CIRCLE(X,Y),I*3,8+IMOD2:SO
UND4,10-I:NEXT:FORJ=0TO1000:NEXT:SCREEN1
:LOCATE12,8:PRINT"SCORE"C:LOCATE8,11:PRI
NT"PUSH RETURN KEY!"
40 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN40ELSERUN
```

BY Beta.k

寛大な処置に感謝♥

どういたしまして、Beta. Kです。今回、こんなプログラムを選外佳作という寛大な処置をしていただき、シジョウーに感謝しているしだいであります。第2回のコンテストがあったりしたときには、がんばりますのでヨロシク♡ と、いうわけでGENさん、おめでとう!

変数の意味

■グラフィック座標用

X、Y……先頭のドットの座標

V……ドットのX方向の進行方向用

W……ドットのY方向の加速度

O、P……先頭のドットの直前にあった座標

■その他の変数

A……PSGデータ読みこみ、ドットの衝突判定用

C……スコア

I、J……ループ用

プログラム解説

10初期設定 ■■■

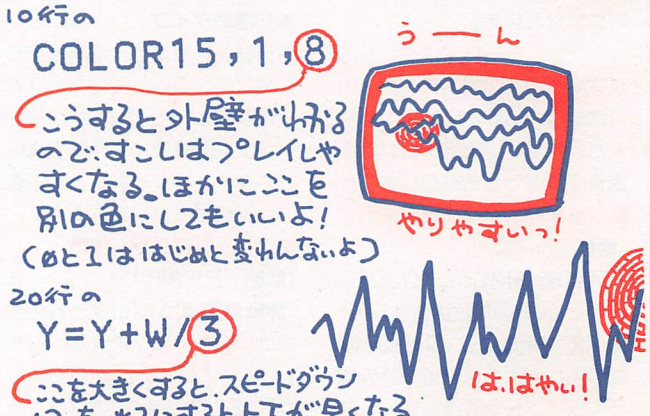
●初期設定●PSGのレジスタの設定

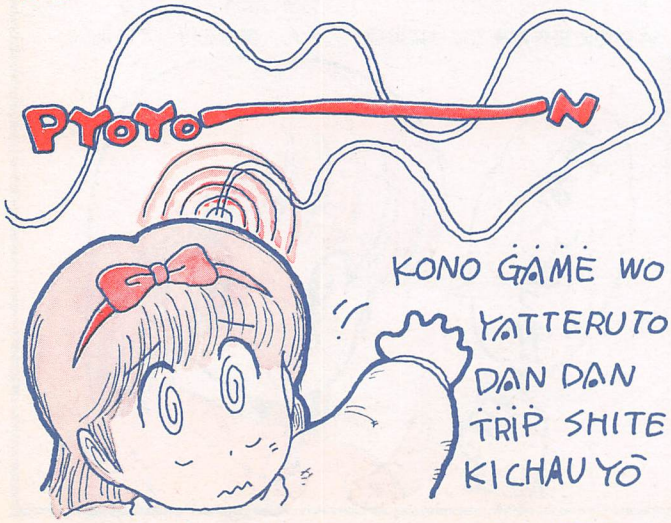
20メインルーチン ■

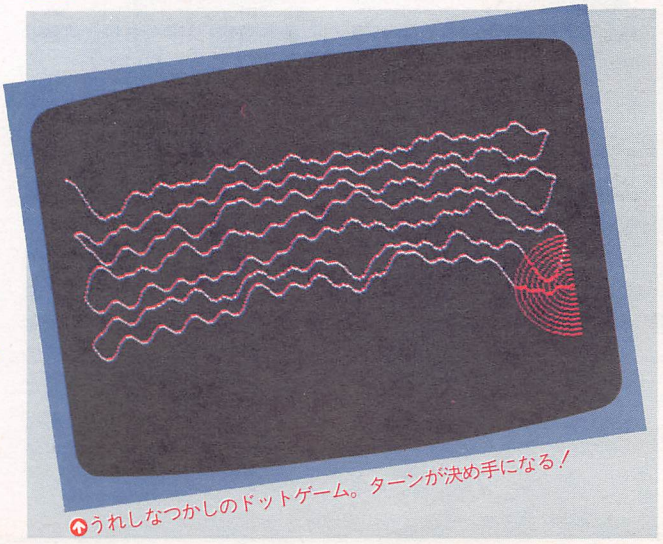
●キー入力処理●ドットの移動処理●ドット表示●ドットの衝突判定●BGM

30〜40ゲームオーバー

●爆発表示●スコア表示●リプレイ処理

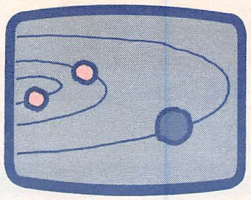






うれしなつかしのドットゲーム。ターンが決め手になる!

〈いじわるファンクションコール／その1・11月号のフォロー①〉まず初めに本誌11月号P43『ぴちかーと』の説明の部分で、〝〜赤いボールを取る。〟は〝〜青いボールを取る。〟の誤りでした。同じく11月号P55欄外に掲載した『よくある壁』520行の訂正リストに誤りがありました。次のページのリストに変更してください。たびかさなるバグの発生で、御迷惑をお掛け致しました。ほんとうに、ごめんなさい!⇨



ソーラー　システム

1画面プログラム部門 選外佳作

SOLAR SYSTEM

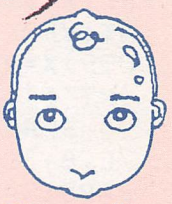
VRAM128K
MSX2専用

遊び方は53ページにあります。

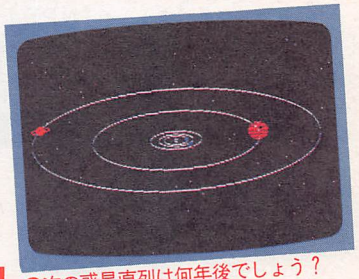
```
1 COLOR15,1,1:SCREEN7,2:COLOR=(14,2,2,2)
:FORI=0TO55:X=RND(1)*512:Y=RND(1)*210:PS
ET(X,Y),15:NEXT:FORI=1TO6:READD(I):CIRCL
E(256,97),D(I)*2,14,,,.2:NEXT:DATA2,10,1
4,21,68,118:FORI=1TO6:READS(I):S(I)=S(I)
/6:NEXT:DATA4.1,1.6,1,.5,.08,.03
2 FORI=1TO6:READK:COLORSPRITE(I)=K:READA
$:FORJ=1TO32:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$
,J*2,2))):NEXT:SPRITE$(I)=C$:C$="":NEXT
3 DATA10,0000000000000000101000000000000
0000000000000008080000000000000000
4 DATA3,0000000000000010303010000000000
000000000000080C0C080000000000000
5 DATA7,0000000000000010303010000000000
000000000000080C0C080000000000000
6 DATA9,0000000000000001010000000000000
0000000000000008080000000000000000
7 DATA9,007143F7F51FFFFFF8AFFFF447F3F180
7E048FCFE9A0F9FFF21FFFF12FEFC98E0
8 DATA6,0000000000307F0F3FCF8F77030000000
00000000C0EEF1F3FCF0E0C000000000
9 FORJ=1TO6:X=SIN(P(J))*D(J)+128:Y=COS(P
(J))*D(J)*.4+96:PUTSPRITEJ,(X-7,Y-7):P(J
)=P(J)+S(J):NEXT:GOTO9
```

BY BON JOB

スペースの都合で天、冥、海は省略



こんにちは、BON JOBです。初投稿で初採用されてしまったので、とてもうれしいです。このプログラムはSOLAR SYSTEM(太陽系)というタイトルですが、天王星、冥王星、海王星は画面に入りきらなかったので素直に省略してしまいました。それから、軌道が楕円になっているのは、斜めから見ているからです。(でも軌道はもともと楕円です：ケプラー)



次の惑星直列は何年後でしょう？

変数の意味

■グラフィック座標用

X、Y……惑星の座標⇨表示ではそれぞれ−7して使用

■その他の変数

A$、C$……スプライト定義用
D(N)……各惑星の画面上での太陽からの距離
I、J……ループ用
K……惑星の色
P(N)……惑星の移動処理用
S(N)……各惑星の公転速度

プログラム解説

1初期設定 ■■■

●初期設定●バックに星をかく●惑星の軌道をかく●各惑星の公転速度や画面上の太陽からの距離などのデータ読みこみ

2スプライト定義 ■

●各惑星の色のデータ読みこみ
●スプライト定義(惑星)

3データ1 ■■■

●水星の色とパターンのスプライトデータ

4データ2 ■■■

●金星の色とパターンのスプライトデータ

5データ3 ■■■

●地球の色とパターンのスプライトデータ

6データ4 ■■■

●火星の色とパターンのスプライトデータ

7データ5 ■■■

●木星の色とパターンのスプライトデータ

8データ6 ■■■

●土星の色とパターンのスプライトデータ

9惑星 ■■■

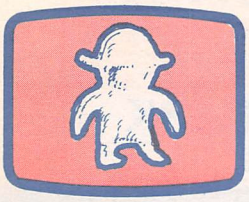
●各惑星の移動処理

魅力の1行 その1 三角関数の正しい使い方

```
9 FORJ=1TO6:X=SIN(P(J))*D(J)+128:Y=COS(P
(J))*D(J)*.4+96:PUTSPRITEJ,(X-7,Y-7):P(J
)=P(J)+S(J):NEXT:GOTO9
```

ここでは、楕円の軌道を表すのに数学の公式を使っている。赤く囲った部分は、楕円上の座標を三角関数を使って表す公式の応用だ(実際にはプログラム上の都合でSINとCOSが逆転している)。こんなふうに数学の公式を利用するのはなかなかうまいやり方だ。

好評発売中！増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4〜7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店



1画面プログラム部門 **優秀プログラマ賞**

ガンファイト

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は54ページにあります。

```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH 31:COLOR12,9,6:KEYO
FF:X(0)=1:X(1)=31:Y(1)=22:FORI=0TO7:READ
A$:VPOKE1040+I,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0T
099:X=RND(1)*31:Y=RND(1)*22:LOCATEX,Y:PR
INT"✣":NEXT:SPRITE$(0)="X<<<~ｹ$5"
20 SPRITE$(1)="<<<<":DATA3C,76,7A,F5,FB,
7E,8,3C:FORI=0TO1:S=STICK(I):VX=ABS(S=3)
-ABS(S=7):VY=ABS(S=5)-ABS(S=1):IFNOT(X(I
)+VX=0ORX(I)+VX=32ORY(I)+VY=-1ORY(I)+VY=
24)THEN X(I)=X(I)+VX:Y(I)=Y(I)+VY
30 X=X(I):Y=Y(I):IF J(I)=0 AND STRIG(I)=
-1THENJ(I)=1:G(I)=X:H(I)=Y:BEEP
40 IF J(I)=1 THEN G(I)=G(I)+SGN(X(1-I)-G
(I)):H(I)=H(I)+SGN(Y(1-I)-H(I)):PUTSPRIT
E2+I,(G(I)*8,H(I)*8+1),10+I*5,1 ELSE 60
50 IF VPEEK(6144+G(I)+H(I)*32)=130 THEN
 J(I)=0:LOCATE G(I)-1,H(I):PRINT"*":BEEP
:PUTSPRITE2+I,(0,207) ELSE IF G(I)=X(1-I
) AND H(I)=Y(1-I) THENCLS:PRINT"ﾌﾟﾚｲﾔｰ";
I+1;"ﾉｶﾁ":INPUT"PUSH･RETURN･KEY";A:RUN
60 PUT SPRITE I,(X*8,Y*8-1),10+I*5,0:NEX
T:GOTO 20
```

BY ロバート・ブラウン

ゲームはおもしろさです

突然ですが、僕の名前は神田正輝です。ウソです。本当は小口和大。これもウソです。実は、秘密です。現在、僕は名門校と誉れの高い仙台二中の2年4組で学級委員をしています。話は変わりますが、こんなゲームで入賞しやがって！とお怒りの方いませんか？　でも、ゲームというのは、プログラムのテクニックや長さより、なんといってもおもしろさなのです。人に「燃えてくるぜ！」といわれるようなものをつくればそれでいいのではないでしょうか。このゲームもそういう点から見ると、なかなかのスグレものだと思います。最後に、やったーのったぜ！

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……プレイヤーの座標⇨表示では×8して使用

G(n)、H(n)……弾の座標⇨表示では×8して使用

■テキスト座標用

X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標

■その他の変数

A$……キャラクタデータ読みこみ用

I……ループ用

J(N)……弾用フラグ(0＝撃っていない、1＝撃った)

プログラム解説

10初期設定 ■■■

●初期設定●キャラクタ定義●木の表示●スプライト定義(プレイヤー)

20キー入力 ■■■

●スプライト定義（弾）●キャラクタデータ●キー入力処理●プレイヤーの移動先計算

30～40弾の発射 ■■

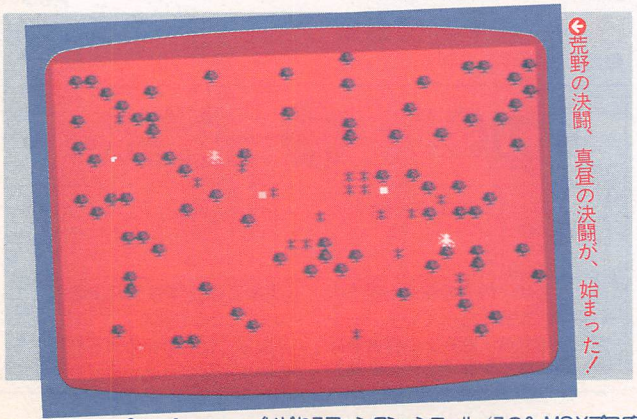
●弾の発射判定●弾移動処理●弾表示

50弾の衝突 ■■■

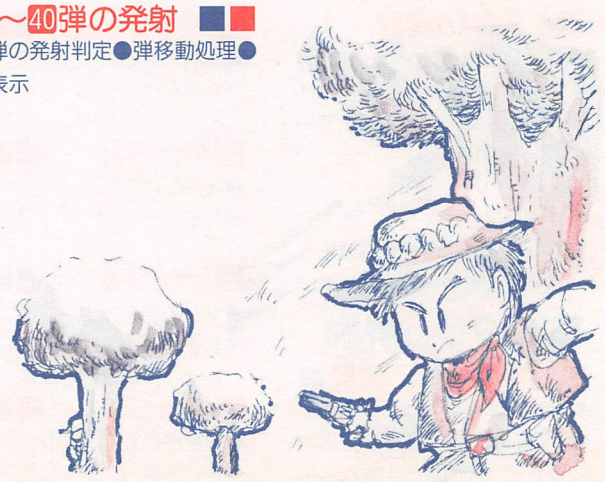
●弾衝突判定●弾衝突処理●リプレイ処理

60プレイヤー ■■■

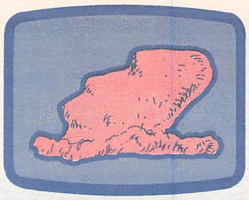
●プレイヤー表示



荒野の決闘、真昼の決闘が、始まった！



〈いじわるファンクションコール／その2・MSXプログラムコレクション50本のフォロー①〉本誌10月号増刊『ＭＳＸプログラムコレクション50本』にバグが発生してしまいました。この場を借りて、訂正させていただきます。●P84「鏡よ鏡」のリストで、50行の最後の命令「～：ＰＵＴＳＰＲＩＴＥＩ，（Ｆ＊８，Ｐ＊８），８，０」は「～：ＰＵＴＳＰＲＩＴＥＩ，（Ｆ＊８，Ｐ＊８），８，Ｉ」の誤りです。⇨



1画面プログラム部門 **優秀プログラマ賞**

驚きモアイ

VRAM64K
MSX2専用

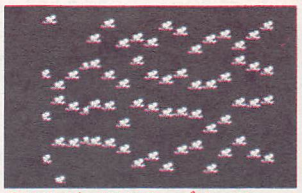
遊び方は54ページにあります。

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:DEFINT
A-Z:FORI=1TO7:COLOR=(I+1,I,I,0):NEXT:FOR
I=0TO9:READA$:FORJ=1TO15:PSET(J,I),VAL("
&H"+MID$(A$,J,1)):NEXTJ,I:PLAY"T255V14L8
CDEDEDEFEFG"
2 FORI=0TO150STEP50:FORJ=50TO250STEP16:C
OPY(1,0)-(15,9),1TO(J,INT(RND(1)*39)+I+1
),1,TPSET:NEXT:COPY(200,I)-(250,I+49),1T
O(0,I+50),1,TPSET:NEXT:SETPAGE,0:CLS:LIN
E(0,20)-(255,200),12,BF:PLAY"T255V14L32C
EGEG","T255V14L32EG+BG+B"
3 X=0:Y=120:FORI=0TO3:FORJ=1TO200:COPY(J
,I*50)-(J+50-K,I*50+50),1TO(100,100),0
4 S=STRIG(0):Y=Y+2*(S)+1:S=STICK(0):X=X+
(S=7)-(S=3):C=C+1:V=X+110:P=POINT(V,Y)
5 PSET(V,Y),15:IFP>0THEN7ELSENEXTJ,I
6 K=K+2:GOTO2:DATA 0000000000888800
7 OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM82,70":PRINT#1,"
 GAME OVER ":DRAW"BM100,80":PRINT#1,C
8 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUN ELSE8
9 DATA 000000002455550,000008885245550,0
0085555556663O,000055555666300,000055555
333000,000345543800000,000344438880080,8
8003330080808 8,0080800800088 00
```

BY 高橋吾郎

テレカをねらって1/2受賞！

高橋吾郎です。MSX2持ってます。ファミコン、M5も持ってます。入賞はムリだと思っていました。だって1画面では、川本健二さんやBeta. Kさんとかいますでしょ。だからテレホンカードをねらって送ったのですが結果は、2分の1受賞。通知をもらったとき驚きました。でも、MSX2専用だったから入賞したような気がしないでもありませんが……。



これが、アクティブページ

これは、ビジュアルページ

変数の意味

■グラフィック座標用

V、Y……ドットバイパーの座標

■その他の変数

A$……キャラクタデータ読みこみ用
C……スコア
I、J……ループ用
K……面が進むにつれてマップを表示するエリアを横方向に狭くするための制御用
P……ゲームオーバー判定用
S、X……キー入力処理用

プログラム解説

1初期設定 ■■■
●初期設定●カラーパレットの設定●キャラクタ書きこみ※1●BGMを鳴らす

2画面作成 ■■■
●見えていない画面にモアイをランダムに並べる●ページを切り換えて画面作成※2●BGMを鳴らす

3移動 ■■■
●マップの表示※3

4キー入力 ■■■
●キー入力処理●キー入力判定

5自機表示 ■■■
●ドットバイパー表示●ゲームオーバー判定

6データ1 ■■■
●メインループへもどる●キャラクタデータ(1行で読みこみ)

7～8ゲームオーバー
●ゲームオーバー処理●リプレイ処理

9データ2 ■■■
●キャラクタデータ(1行で読みこみ)

※1 PSETを使って、モアイを画面に描いている。
※2 SCREEN4～8(MSX2)では、複数の画面を扱える。そこで重要なのが、アクティブページ(書きこむ画面)とビジュアルページ(表示する画面)という考え方だ。ふつうはこの2つのページが1つの画面に同居しているため、書きこむと同時に表示されるのだが、『驚きモアイ』ではアクティブページだけをもう1つの画面に割りあてて、モアイだらけのマップを作っている。ビジュアルページは別の画面なので、モアイだらけの画面は見えないのだ。
※3 見えない全体マップの1部分をずらしながら切り取ってビジュアルページに表示している。これが『驚きモアイ』のスクロールの秘密なのだ。

好評発売中！ 増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4～7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

ピンポンのファンダム

〈いじわるファンクションコール／その3・MSXプログラムコレクション50本のフォロー②〉この訂正により敵キャラクタが正しく表示されるようになります。●P99「DOUBLE BLOCK BREAK」のフツーのブロックくずしにしてしまう改造法の部分で、"～600行の「X X＝80」～"は"～60行の「X X＝80」～"の誤りです。●P122「すわいん」の欄外くすわいんディスクセーブ版改造法〉の部分に誤りがありました。⇨

ハーフプログラム部門 優秀プログラマ賞

愛は宇宙を超えて

SPACE PILOT

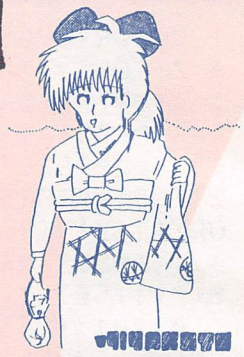
RAM16K

MSX MSX2

遊び方は52ページにあります。

```
10 GOTO170
20 REM ------------------------
          あいは うちゅうを こえて
       --------- SPACE PILOT --
30 S=STICK(0):XX=XX+(S>5)-(S>1ANDS<5):YY
=YY+(S=8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7):X=X+XX:Y
=Y+YY:IFX<0ORX>164ORY<0ORY>164THEN50
40 POKEMT+14,Y:POKEMT+15,X:POKEMT+16,(17
+SGN(XX¥2))*4:FORI=0TO50:NEXT:ONUSR(0)GO
TO30,50,60
50 POKECA,201:PUTSPRITE0,,9,19:GOSUB90:F
ORI=0TO6000:NEXT:LOCATE7,4:PRINT"GAME  O
VER":FORI=0TO1500:A$=INKEY$:NEXT:GOTO250
60 POKECA,201:FORI=1TO3:PUTSPRITEI,,6,19
:NEXT:GOSUB90:FORI=0TO5000:NEXT:FORI=1TO
3:VPOKE6912+I*4,200:NEXT:LOCATE4,4:PRINT
"CONGRATULATIONS!"
70 SOUND7,56:PLAY"T150S0LOM8000GGGA8G1R8
GGGA8G1R8AAAB8A1R8GGGA8G1R8O5CCCE8DC2.R8
OBBBO5C8OB1R8AAAB8A1R8GGGA8G.DGR1R1R1","
T150S0R1RLO3GGGR1RGGGR1RAAAR1RGABR1ROCCC
R1RO3BBBR1RAAAR1RDG"
80 IFPLAY(0)THEN80ELSE250
90 FORI=0TO13:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("440E
330E220E1F401010104444O",I+I+1,2)):NEXT:
RETURN
100 GOSUB120:FORI=0TO2:LOCATE6,I+I+18+(I
=0)*14:PRINTMID$("SPACE PILOTPRODUCED BY
 v914AKSTN",I*11+1,11):NEXT:A=USR1(0):PO
KEMT+14,200
110 IFUSR(0)=3THENPOKECA,201:SOUND7,63:G
OTO100ELSEFORI=0TO90:NEXT:IFINKEY$=CHR$(
13)THENPOKECA,201:SOUND7,63:RETURNELSE11
0
120 CLS:SOUND7,63:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(
0,200),15:VPOKE8216+I,0:LOCATE24,I:PRINT
TI$(I):SOUND8+I,13:NEXT:FORI=0TO23:VPOKE
6144+I*33,240:VPOKE6880-I*31,241:NEXT
130 FORI=0TO10:LOCATEI+1,I:PRINTSTRING$(
22-I-I,192+(IMOD4)*8):LOCATEI+1,23-I:PRI
NTSTRING$(22-I-I,195+(IMOD4)*8);:NEXT
140 POKEMT,3:POKEMT+1,3:L$="チノムルチノムルチノムル
":R$="レメハツレメハツレメハツ":FORI=1TO11:A$=LEFT$(
L$,I):LOCATE0,I:PRINTA$:LOCATE0,23-I:PRI
NTA$;:A$=RIGHT$(R$,I):LOCATE24-I,I:PRINT
A$:LOCATE24-I,23-I:PRINTA$;:NEXT
150 FORI=0TO1:FORJ=0TO8:LOCATEI*3+26,J+J
+5:PRINTMID$("めDISTANCE  SPEED",I*9+J+1,
1);:NEXTJ,I:SOUND7,48:RETURN
160 REM ------------------------
              SHOKI 1
        ------------------------
170 DEFINTA-Z:DIMA%(34),B%(284),TI$(3):S
CREEN1,3,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:KE
Y2,"poke&hfd9f,201"+CHR$(13)
180 S=0:XX=0:YY=0:X=0:Y=0:MT=0:CA=&HFD9F
:I=0:A=0:J=0:Q=0:AD=0:V=0:A$="":B$="":L$
="":R$=""
```

BY v914AKSTN



ハーフねらいが大成功!

このたび、部門別優秀プログラマ賞に選ばれたv914AKSTNです。などとまじめなふりをして、実はあまりのうれしさに興奮を隠しきれず、うかれまくっている今日この頃です。以前ハーフの投稿がいちばん少ないと、聞いたものだから必死でハーフにおさめた苦労が実ったのだ。でも、もしかしてみんなどんぐりの背くらべで、しかたないからプログラム入りのカセットを丸くならべて、真ん中に鉛筆を立て、倒れた方向に僕のテープがあった？　という考えが一瞬脳裏をよぎったりして……。

```
190 E=128:FORI=0TO7:AD=14592+I*32:FORJ=0
TO7:VPOKEAD+J,255:VPOKEAD+J+16,E:NEXT:FO
RJ=0TOI:VPOKE14336+I*32+J,E:VPOKEAD+J+8,
255:VPOKEAD+J+24,E:NEXT:E=EOR(E¥2):NEXT
200 FORI=0TO7:FORJ=0TO7:V=-255*(I>=J):VP
OKE1799+I*8-J,V:VPOKE1863+I*8-J,V:NEXTJ,
I:VPOKE8220,144:VPOKE8221,80:E=0
210 Q=VARPTR(A%(0)):FORI=0TO65:POKEQ+I,V
AL("&H"+MID$("EB46CB38235E2356DD21000000
2A00001A13D630FE0A3802D6070707070774F1A13
D630FE0A3802D607B14F7723C50600DD09C110DB
2200002163F63602DD22F8F7C9",I*2+1,2)):NE
XT:DEFUSR=Q:Q=VARPTR(A%(33))
220 A%(7)=Q:A%(27)=Q:FORI=0TO3:READTI$(I
):NEXT:Q=VARPTR(B%(0)):DEFUSR1=Q
230 GOSUB260:I=Q+&H2F-&H8000:POKEQ+1,IMO
D256:POKEQ+2,I¥256+&H80:I=Q+&H67-&H8000:
POKEQ+&H24,IMOD256:POKEQ+&H25,I¥256+&H80
:MT=USR1(0)
240 GOSUB260:RESTORE530:FORI=0TO44:READA
$,B$:A=Q+VAL("&H"+B$)-&H8000:POKEVAL("&H
"+A$)+Q,AMOD256:POKEVAL("&H"+A$)+Q+1,A¥2
56+&H80:NEXT:MT=USR1(0)
250 POKE&HFD9F,&HC9:GOSUB100:GOSUB120:X=
80:Y=150:XX=0:YY=0:A=USR1(0):GOTO30
260 A%(33)=Q
270 READA$,S:IFS=0THENRETURNELSEIFUSR(A$
)=STHEN270ELSEPRINT"DATA ERROR IN";PEEK(
E)+PEEK(E+1)*256:STOP
280 DATA ┌──────┐,ISPACE I,I PILOTI,└──
──┘
290 DATA 212FE011800701180OCD5C00EB06041
10006C5E5012000CD5C0001400009EBE1C110EF2
167E011003A018000C35C00,3635
300 DATA 80402010080402010102040810204080
0002040FC44240404,970
310 DATA 0000000000000FF0101010101010101
1808080808080808FF0000000000000,1542
320 DATA 061510082E6969F907000000000000000
00040482EEE9F909070000000000000000,1542
```

次ページへ続く

〈いじわるファンクションコール／その4・MSXプログラムコレクション50本のフォロー③〉まず、〝～90行、240行の「＆ＨＤＯＦ８」～〟は、〝～100行、240行の「＆ＨＤＯＦ８」～〟の誤り。さらに、〝40行の「３７２６」を「３６９４」にする〟を付け足してください。●Ｐ149「プログラム確認用データ」の「無」、『ＴＨＥ　ＬＯＮＧ　ＬＩＮＥ』のＶＯＬ１にカケおよび誤りがありました。⇨

```
330 DATA 00090A082F6969F90F000000000000000090501
0F496969FF0000000000000000,1731
340 DATA 0002127477F909090E000000000000000060A80
8107496969FE0000000000000000,1623
350 DATA 4F4329DDF5A597073FA72BF33494C5280F7C10E
D04F8E3F0FEF3F8EB400C7941,4282,,0
360 DATA 2119E0229AF32167E1229CF32119E222F8F7219
BE122A0FDC9F321005B019903,3905
370 DATA ED69ED612127E27E23D39810FAFB3A26E232F8F
7FD2119E2DD212AE2FD350A20,4289
380 DATA 11FD360AFF3A24E23DFE0230023E023224E2FD3
603003A19E2321BE2CD36E1E6,3288
390 DATA 01DD8603DD8602DC42E1DD7702DD6600F5CDF4E
04FF1F5DD6601CDF4E05759F1,4789
400 DATA F5D5675FCDE8E07C070707707E60FD1CD0FE1FE
0F20182A27E27C92C61FFE3F30,3864
410 DATA 0D7D93C617FE2F30053E0232F8F7F14F0F0F0FE
61FFDBE03803321CE2692600,3047
420 DATA 018007292909 3A1BE23D875DCD93005C3CCD9
3000010400DD093A1BE23DC259E0,2797
430 DATA 3E06FD5E03C3930016006A060829300 11910FAC
9C50E005F7CA7F201E10E01ED,2801
440 DATA 4467CDE8E07C0D2002ED44C660C1C9F3F53A1BE
287876F265B7B0E99ED69ED61,4271
450 DATA E3D3987AE3D398F1F58787D3983E06E3E3D398F
1FBC93A36E20747ED5FA83236,5019
460 DATA E2C9CD36E1FEA030F9D660DD7700CD36E1FEA03
0F9D660DD7701CD36E1E603FD,5088
470 DATA 8601DD770397C9DD212AE2FD2119E20604C5CD4
2E1DD77020104 00DD09C110F1,3619
480 DATA 2191E1111DE2010A00EDB03EC3329FFDC900640
0006400FF0C0C012125E235C0,3040
490 DATA 2B7E2377111DE21AC6186F262097CD4D001A3DE
60312C6186F3EF0CD4D00131A,2757
500 DATA 3D2006211AE2343EA0122A21E2232221E27D0604
CB1C1F10FB11E81CF5CDFCE1,3173
510 DATA F10F0FE63F4F06002A1FE209221FE27CFE95380
52126E2360311E019F50F0F0F,2746
520 DATA E61F473E17906F26002929292929061 84A09F1E
60783C34D00,1909,,0
530 DATA 1,19,7,167,D,219,13,19B,25,227,2F,226,36
,219,3A,22A,46,224,50,224,57,219,5A,21B,5D,136,68,142,72,F4,7B,F4,85,E8,90,10F,97,227,BB,21C,C7,21B,DA,21B,DE,59,FB,101,103,E8,112,21B,137,236,13F,236,143,136,14F,136,15B,136,169,22A
540 DATA 16D,219,173,142,181,191,184,21D,19C,225,1A5,21D,1C4,21A,1CB,221,1CF,221,1DE,1FC,1E9,21F,1ED,21F,1F5,226
```

使用上の重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこんだらRUNするまえに、必ずセーブしておきましょう。また、このプログラムを実行途中にCTRL+STOPを押して中断した場合は、必ずF2キーを押して、タイマー割りこみを解除してください。

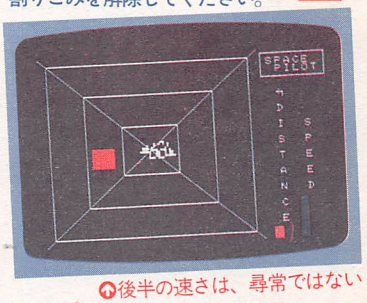
変数の意味

■スプライト座標用

X……自機のX座標
Y……自機のY座標
XX……自機のX座標増分
YY……自機のY座標増分

■その他の変数

A……マシン語ルーチン呼び出し用
A$……データ読みこみ用、画面表示用、キーバッファクリア用
A%(n)……マシン語ルーチンが格納される(210行にあるUSR関数用)
AD……スプライトアドレスのVPOKE先頭アドレス
B$……データ読みこみ用
B%(n)……マシン語ルーチンが格納される
CA……タイマー割りこみ処理用のアドレス(プログラムの実行を中断したときに通路の動きを止めるため)
D……キャラクタ設定用
E……スプライトの色データ、読みこんだDATA文の行番号が入っているアドレス
I、J……ループ用



後半の速さは、尋常ではない

L$……画面表示用
MT……自機、ゴミの座標書きこみ用のアドレス
Q……マシン語書きこみ用先頭アドレス
R$……画面表示用
S……カーソルキー入力用、データ読みこみ用
TI$(n)……タイトル用メッセージ
V……キャラクタ設定用

プログラム解説

10　170行へ
20　REM文
30～40　キー入力処理、ゲームクリア、ゲームオーバー判定
50　ゲームオーバー処理
60～80　ゲームクリア処理
90　効果音サブ

プログラムを超える愛の改造法

その1　ジョイスティック対応

このゲームは、ジョイスティックに対応していません。ジョイスティックで遊ぶ場合は以下の変更をしてください。

①30行の先頭部分、
S=STICK(0):
を
S=STICK(1):
に変更

②110行の2段目、
～:IFINKEY$=CHR$(13)THEN～
の部分を
～:IFSTRIG(1)THEN～
に変更。

なお、この変更によりリプレイは、トリガー1になりますので注意してください。

その2　慣性をなくす

自機の慣性が大きすぎてすぐに墜落してしまい、うまく操作できない未熟なパイロットのあなたは、

①30行1段目の、
～:XX=XX+(S>5)-(S>1ANDS<5):YY=YY+(S=8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7)～
の部分を
～:XX=(S>5)-(S>1ANDS<5):YY=(S=8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7)～
に変更してみましょう。慣性はなくなりますが、自機の形は変わりません。

好評発売中！増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4～7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

〈いじわるファンクションコール／その5・MSXプログラムコレクション50本のフォロー④〉訂正部分は、各2か所です。①『無』誤「4>」→正「4> 30」。誤「10>1」→正「10>154」。②『THE LONG LINE』VOL1 誤「30> 77」→正「30>112」。誤「920>246」→正「920>148」。以上が現在発見された『MSXプログラムコレクション50本』のバグです。読者のみなさん、ゴメンナサイ。

100～110　タイトルデモ表示
120～150　ゲーム画面表示
160　REM文
170　初期設定
180　すべての変数の初期化(変数領域を確定させるため)
190　スプライト定義(ゴミのキャラクタ)
200　キャラクタ定義、キャラクタの色定義
210　マシン語書きこみ※配列A%(n)に格納。詳しくは下のカコミ参照
220～270　マシン語書きこみ、キャラクタ設定(マシン語ルーチンで行う)など
280　タイトルデータ(220行で読みこみ)
290　マシン語データ(キャラクタ定義用)(270行で書きこみ)
300～350　キャラクタ用データ(270行で読みこみ)
360～520　マシン語データ(270行で読みこみ)
530～540　マシン語データ※360～520行のマシン語を動くように書きかえるのに使用(240行で読みこみ)

プログラム確認用データ

(使い方は55ページにあります)

```
 10> 45    20>102    30> 86    40>121
 50> 43    60>  4    70>105    80>177
 90>198   100>180   110>104   120> 45
130>130   140>178   150>198   160>232
170>114   180>149   190>149   200>222
210> 42   220> 72   230>221   240>163
250> 44   260>245   270> 51   280>130
290>141   300>179   310>138   320>137
330>247   340>249   350>191   360>248
370>240   380>134   390>128   400>136
410>139   420>248   430>253   440>135
450>133   460>133   470>143   480>246
490>240   500>242   510>139   520>195
530>194   540>249
```

マシン語もバージョンを超えて

このプログラムは編集部でマシン語の置き方に手を加えてあるため、RAM16KのMSXでもDISK BASICでも動く。

MSXのバージョン

右のMSXのメモリマップを見よう。MSXのメモリのなかはおおまかに分けると、ユーザーエリアとシステムエリアの2つになっていて、RAMの量によってユーザーエリアの始まるアドレスが変わる。またDISK BASICのときだけはユーザーエリアの下にDISK BASICエリアが付く。ユーザーエリアのメモリマップ上のワクには4つのバージョンがあるわけだ。

マシン語の置き方

BASICプログラムやマシン語を入れるのはユーザーエリアで、マシン語はふつうユーザーエリアのいちばん下に置く。BASICプログラムがユーザーエリアの上から下に向かって入り、BASICプログラムのすぐ下に変数の内容などが格納されていくため、ユーザーエリアの上のほうにマシン語を置くと、いかに32KのMSXでもすぐにOut of memoryになってしまうからだ。

そういった理由で、ふつうマシン語を使っているプログラムは、RAM8K～32Kで動くか、RAM32KとDISK BASICで動くか、のどちらか一方になることが多い。このため、ファンダムではDISK BASIC用の変更リストなどを添えているわけだ。

マシン語がBASICの管理下にないため、CLEAR文でマシン語を格納するアドレスを設定し(BASICから切り離されたメモリを確保するということ)、そのアドレス以降にマシン語を置いてから実行しないとならない。ここでメモリのバージョンが問題になる。

BASICと仲良く

そこで、BASICの管理下にマシン語を置けばいいという結論がでる。BASICの管理下にあってメモリ領域を確保できるのは配列だ。配列はDIM文で宣言すれば、必要な容量を確保してくれる。たとえば、

DIM A%(500)

とすれば、整数型の値が501個入る分、つまり501×2=1002バイトが確保できる。

ここにマシン語プログラムを入れれば、置かれるアドレスをBASICがバージョンによって自動的に設定してくれるのだ。

配列に入れる方法

マシン語プログラムの置き方はわかった。ただし、配列のなかにマシン語を入れるのにはちょっとした問題がある。配列変数は添字1つについて最低でも2バイト使ってしまうから、マシン語を1バイトずつ代入すると1バイトおきに入ってしまうのだ。宣言した配列がどのアドレスにあるのかがわかればPOKE文でいつものように書きこめばいいのだが……。

そこでVARPTR(バリアブルポインター)という関数を使うことになる。この関数は上のメモリ中の変数という図にあるように、変数の内容が入っているアドレスを教えてくれる。

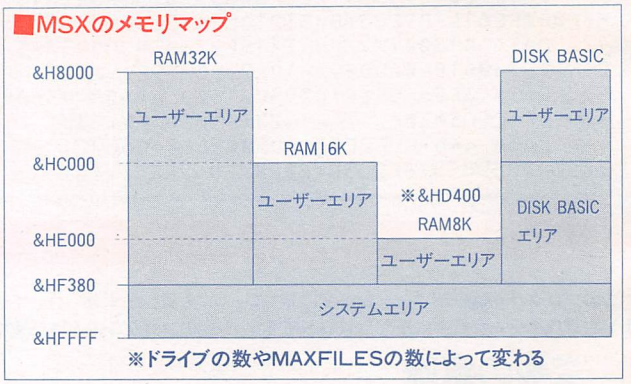
DIM A%(500)

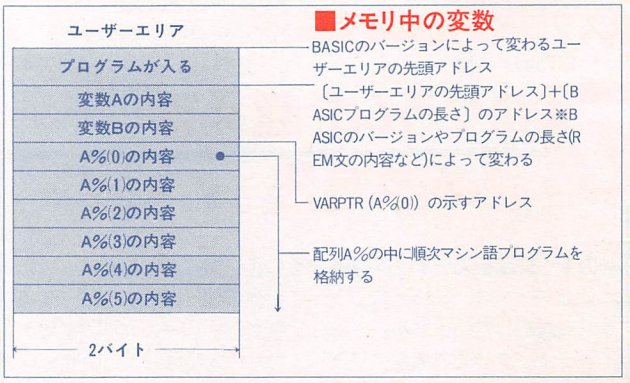
にマシン語プログラムを入れるとしたら、

VARPTR(A%(0))

というアドレスからマシン語プログラムを書きこめばいいのだ。

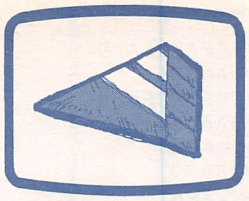
ただし、この方法でマシン語を置くときは、マシン語を配列にPOKEするまえに、『愛は宇宙を超えて』の180行でやっているように、プログラム中で使う変数をすべて確定しておかないといけない。





当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者①／No.1『グラディウス2』=〈千葉県〉能勢隆之〈東京都〉大賀丈史〈東京都〉和田亮輔〈神奈川県〉土原英嗣〈愛知県〉田村次清〈愛知県〉中溝洋一〈大阪府〉嘉陽太志〈奈良県〉山内麻理子〈奈良県〉淀谷貴之〈福井県〉酒井良宗／No.2『メタルギア』=〈北海道〉中沢亮〈北海道〉国田大次郎〈青森県〉浅野勲生〈埼玉県〉松山和仁〈大阪府〉松本忠篤〈福島県〉志賀栄信〈石川県〉山内康裕〈京都府〉金井裕史〈奈良県〉花房良信〈佐賀県〉田島和久⇨



ボシップ

BOSIP

最優秀プログラマ賞

RAM16K
MSX MSX2

遊び方は48ページにあります。

```
10 '●●●●●●●●●●● ショキ セッテイ ●●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR500:KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,2
,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:ONKEYGOSUB540
30 DIMD(16,16):LOCATE8,10:PRINT"ちょっと まってね !":PLAY"O3L2V12S14M800CDEFGDGFADFGAGB
O5C"
40 FORI=264TO751:A=VPEEK(I):A=AORA/2:VPO
KEI,(AAND224)OR(AAND63)/2:NEXT
50 FORI=0TO4:READP(I),Q(I):NEXT:FORI=0TO
3:READA$:C(I)=VAL("&H"+A$):VPOKE8214+I,C
(I):NEXT
60 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):FORI=0T
O3:READA1$,A2$:E$(I)=A1$+A$+A2$:NEXT
70 FORI=0TO35:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE1433
6+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ
,I
80 FORI=0TO11:A=ASC(MID$("アイウエタクケコハヒフヘ",
I+1,1))*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEA+J,VAL(
"&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
90 FORI=2TO10:READA$:R$(I)="":FORJ=0TOLE
N(A$)¥2-1:R$(I)=R$(I)+CHR$(VAL("&H"+MID$
(A$,J*2+1,2))¥2+27+RND(1)*7):NEXTJ,I
100 '●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●
110 VDP(1)=VDP(1)XOR1:CLS:RESTORE920:FOR
I=0TO12:READA1$
120 A$=SPACE$(5)+A1$+SPACE$(32):FORJ=0TO
15STEP2:LOCATE2,I+4:PRINTMID$(A$,16-J,31
);:NEXTJ,I
130 PUTSPRITE0,(140,80),11:PUTSPRITE1,(6
0,80),15,6:PUTSPRITE2,(60,80),5,2:PLAY"V
15O5L16CG"
140 IFINKEY$<>""THEN140
150 A$="":PS$="":LOCATE2,18:INPUT"PASS W
ORD";A$:IFLEN(A$)<5THENF=1:GOTO170ELSEFO
RI=1TOLEN(A$):B=ASC(MID$(A$,I,1)):PS$=PS
$+CHR$(B-26*(B<229)):NEXT
160 U=0:FORI=2TO10:IFPS$=R$(I)THENF=IELS
ENEXT:PLAY"V15L32O3GEDFC2":LOCATE5,20:PR
INT"こりゃ あきまへん":FORI=0TO2000:NEXT:FORI=0T
O160:VPOKE6688+I,32:NEXT:GOTO150
170 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:VD
P(1)=VDP(1)XOR1
180 '●●●●●●●●● MAKE SCREEN ●●●●●●●●●
190 RESTORE940:IFF=1THEN200ELSEFORI=2TOF
:READX,Y,A,L:FORJ=0TO7+A+L:READA$:NEXTJ,
I
200 CLS:READX,Y,A,L:GOSUB570:FORI=0TO3:V
POKE8214+I,0:NEXT:FORI=0TO15:D(I,0)=1:D(
I,9)=1:LOCATEI*2,3:PRINTE$(1):LOCATEI*2,
21:PRINTE$(1);:NEXT
210 FORI=1TO8:READA$:A$=BIN$(VAL("&H"+A$
)):FORJ=0TO15:D(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1))
:NEXTJ,I
220 FORI=1TOA:READA$:GOSUB250:D(A1,A2)=2
:NEXT
230 FORI=1TOL:READA$:GOSUB250:D(A1,A2)=3
:NEXT
240 FORI=1TO8:FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,I*2+3
:PRINTE$(D(J,I)):NEXTJ,I:GOTO270
250 B=VAL("&H"+A$):A1=B¥16:A2=BMOD16:RET
URN
260 '●●●●●●●● START ●●●●●
270 G=1:FORI=0TO3:VPOKE8214+I,C(I):NEXT:
PLAY"V15O4L16CDEG2L8","V14O5L16CDEG2O2S0
M8000L8":KEY(1)ON:K=1:GOSUB430:TIME=0
280 '●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●
290 K=(STICK(0)+STICK(1)+1)¥2:IFK>0THENG
=K:GOSUB430
300 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN320
310 T=501-TIME/60:LOCATE4,1:PRINTUSING"#
##";T:IFT<1THEN540ELSE290
320 V=X+P(G):W=Y+Q(G):IFD(V,W)=1ORD(V,W)
=2THEN310
330 PUTSPRITE0,(V*16,W*16+24),11:GOSUB64
0:M=V+P(G):N=W+Q(G):OND(M,N)+1GOTO340,37
0,350,340
340 V=M:W=N:GOTO330
350 GOSUB660:PUTSPRITE0,(0,209):Z=(G+1)M
OD4+1:FORJ=1TOABS(X-V+Y-W):LOCATEM*2,N*2
+3:PRINTE$(0):D(M,N)=0:M=M+P(Z):N=N+Q(Z)
360 LOCATEM*2,N*2+3:PRINTE$(2):GOSUB650:
IFD(M,N)=3THEN440ELSED(M,N)=2:NEXT:GOTO4
00
370 GOSUB660:Z=(G+1)MOD4+1:A=ABS(X-V+Y-W
):FORJ=1TOA:V=V+P(Z):W=W+Q(Z):PUTSPRITE0
,(V*16,W*16+24),11:GOSUB640:NEXT
380 PUTSPRITE0,(0,209):FORJ=1TOA:X=X+P(G
):Y=Y+Q(G):GOSUB430:IFD(X,Y)=3THEN530
390 GOSUB650:NEXT:GOSUB660:GOTO310
400 M=X+P(Z):N=Y+Q(Z):OND(M,N)+1GOTO410,
420,420,530
410 X=M:Y=N:GOSUB650:GOSUB430:GOTO400
420 GOSUB660:GOTO310
430 PUTSPRITE1,(X*16,Y*16+24),15,G+4:PUT
SPRITE2,(X*16,Y*16+24),5,G:RETURN
440 SOUND5,1:SOUND10,15:FORI=0TO200STEP5
:SOUND4,I:NEXT:GOSUB660
450 LOCATEM*2,N*2+3:PRINTE$(0):D(M,N)=0:
L=L-1:GOSUB570:IFL<1THEN470ELSE310
460 '●●●●●●● CLEAR ●●●●●●
```

BY GEN

プログラム作成=アイデア+欲求

僕がプログラムを作るときというのは、半分はたまたまいいアイディアが浮かんだとき、もう半分は欲求がわいたときである。ARUMSは「横スクロールゲームが作りたい」と思って作ったし、BOSIPは、単に「パズルゲームが作りたい」と思って作り始めたもの。はじめは、すごく簡単でつまらないパズルだったので、考えぬいた末に大幅変更、メインルーチンをごっそり作り直してこのBOSIPが生まれたのである。今までに10本送って7本採用。改良につぐ改良と気のきいた味つけが採用のコツかな？ あと、音のないゲームはおもしろさが半減してしまうのです。ほんとうはBOSIPもBGMをつけたかったのだけど。残念。

次ページへ続く

当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者②／No.3「女神転生」=〈北海道〉松本憲明〈宮城県〉須藤淳史〈栃木県〉林岳夫〈埼玉県〉田中健太郎〈神奈川県〉寺島周〈静岡県〉河村一臣〈愛知県〉上村洋司〈愛知県〉中村秀和〈岐阜県〉山藤真一〈鹿児島県〉岡元友一／No.4「ディープフォレスト」=〈北海道〉高橋邦夫〈宮城県〉岩井誠〈埼玉県〉宮本武〈千葉県〉大内真澄〈東京都〉宮崎順〈静岡県〉浅野浩一〈愛知県〉小島大輔〈愛知県〉森下和哉〈大阪府〉河合孝之〈大阪府〉吉沢克博⇨

```
470 Y=12:GOSUB430:KEY(1)OFF:PLAY"V1504L1
6CFEFGBO5C2","O5V14L16CFEFGBO6C2"
480 F=F+1:PS$="":IFF>10THEN590ELSEFORI=1
TOLEN(R$(F)):PS$=PS$+CHR$(ASC(MID$(R$(F)
,I,1))-26):NEXT
490 LOCATE11,10:PRINT" PASS WORD ":LOCAT
E10,12:PRINTPS$
500 IFPLAY(0)THEN500ELSELOCATE10,21:PRIN
T" PUSH SPACE ":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)+ST
RIG(1):NEXT:GOTO190
510 M=X+P(G):N=Y+Q(G):IFD(M,N)=0THEND(M,
N)=3:GOSUB660:LOCATEM*2,N*2+3:PRINTE$(3)
:L=L-1:GOSUB570:GOTO310ELSE310
520 '●●●●● GIVE UP ●●●●●●●
530 SOUND3,1:SOUND9,15:FORI=0TO255:SOUND
2,I:NEXT:SOUND9,0
540 KEY(1)OFF:Y=12:K=1:GOSUB430:PLAY"V15
O3L16BGFCO2GEFDC2":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):
NEXT:U=U+1:GOSUB570:IFU<4THEN190
550 LOCATE6,12:PRINT" G A M E  O V E R "
:PLAY"L8GR16F16EDGFEDC2":FORI=0TO10000:N
EXT:U=0:GOTO110
560 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 LOCATE3,0:PRINT"TIME   LEFT   FLOOR
  MISS":LOCATE11,1:PRINTUSING"##     ##
    ##";L;F;U:RETURN
580 '●●●●●●● ALL CLEAR ●●●●●●●●
590 CLS:FORI=0TO10:FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,
I*2:PRINTE$(1):NEXTJ,I:B$="L404BGBGFDF2R
8BGBGFCEC2R8CFGABAGBO5C1"
600 FORI=0TO11:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):LO
CATE5+J,I+5:PRINTMID$(A$,J,1):FORK=0TO30
:IFPLAY(0)=0THENPLAYB$
610 NEXTK,J,I
620 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENRUNELSE620
630 '●●●●●●●● SOUND ●●●●●●●●●
640 SOUND5,1:SOUND10,15:FORI=0TO100STEP1
0:SOUND4,I:NEXT:FORI=100TO0STEP-10:SOUND
4,I:NEXT:SOUND10,0:RETURN
650 SOUND7,220:SOUND10,13:FORI=10TO50STE
P2:SOUND6,I:NEXT:SOUND10,0:SOUND7,248:RE
TURN
660 SOUND2,40:SOUND3,0:SOUND9,16:SOUND12
,10:SOUND13,0:SOUND10,0:RETURN
670 '●●●●●●●●●●●  DATA  ●●●●●●●●●●●●
680 DATA ,,,-1,1,,,1,-1,,40,D0,DF,90,"
","  ",ﾀｸ,ｹｺ,ﾊﾋ,ﾌﾍ,ｱｲ,ｳｴ
690 DATA 00030C1024284840,4040202020100C03
00,00C0300804040202,4A4A9424C830C000
700 DATA 0303030707070F0F,0F1F1F1F3F361B
0D,008040A0C0A0D0E8,D0E8F4E8F4D86CB4
710 DATA 000080F0FEFFFFFF,FFFFF5B6DB6C30
00,0000000000C0F8FC,DA6CB0C000000000
720 DATA 3F1F1F1F0F0F0F07,0707030303020303
01,F0E8F4EAD4E8D0A8,D0A050A040A04080
730 DATA 0000000031FFFFF,DF6B3D0700000000
,0000087CFAFDFAFD,FAFD7AADFA0D0200
740 DATA 0000000000000000,0001020409000000
,0000000000000040,802060C080000000
750 DATA 000000204C983060,C080000000000000
,0000000000000000,0000000000000000
760 DATA 040913060C000000,0000000000000000
,C080000000000000,0000000000000000
770 DATA 0000000000000000,0001000000000000
,0000000008102048,9830600000000000
780 '●●●●●●●  CHARACTER ●●●●●●●
790 DATA 007F7F6D766B756A,00FEFEB6DE6EB6
06,746A746A747F7F00,0606060606FEFE00
800 DATA DCB973E7CF9F3F7F,FCFAFDFAFDFAFD
FA,FFFFFFFFFB65B2D,FDFAFDFAFDDA6DB6
810 DATA 0F3F7FFFFFFFFFFF,80E0F0F8FCFAFD
FA,FFFFBF7F6F361B05,FDFAF5EAB5DA6CB0
820 '●●●●●● TITLE PASS WORD ●●●●●●●
830 DATA 8780A9898F878274A997928999
840 DATA 987B7D81937881767C79999A96
850 DATA 85869D808483A17B9AA0948F41
860 DATA 82907F8694767C8A8483889438
870 DATA 827F8F7A9F988C86A57EAB9A3B
880 DATA A479A3749B90837E80899A7C81
890 DATA 97977A80AC7B7A7F96847B7A7B
900 DATA 919BAA84788F807C8987927B80
910 DATA A47F9189937F81929598908281
920 DATA ﾜﾜ  ﾜ  ﾜﾜ ﾜ ﾜﾜ,ﾜ ﾜ ﾜ ﾜ ﾜ
ﾜ ﾜ,ﾜﾜ  ﾜ ﾜ  ﾜ  ﾜ ﾜﾜ,ﾜ ﾜ ﾜ ﾜ  ﾜ ﾜ ﾜ,ﾜﾜ
  ﾜ  ﾜﾜ  ﾜ ﾜ,,,,,,"  (C) GEN  ",,"  PUSH
 RET KEY   "
930 '●●●●●● FLOOR DATA ●●●●●●●
940 DATA 6,8,4,4,C011,8801,8001,8243,C42
1,8009,8003,8005,38,48,53,98,22,24,26,D6
950 DATA 6,8,4,2,8481,A001,8403,C041,C00
5,8301,8801,C0C5,11,85,C2,E8,97,A6
960 DATA 7,8,5,5,9003,8001,8005,8011,981
1,8003,C021,A839,32,52,72,92,B2,36,56,76
,96,B6
970 DATA 8,4,4,3,9431,8101,8101,9005,800
9,8001,8223,E083,14,87,96,E2,22,B6,C3
980 DATA 6,4,8,4,8001,8001,8001,9001,800
1,8001,8001,8881,11,18,26,44,A2,A8,B4,E1
,22,24,65,97
990 DATA 2,6,4,3,8441,8041,C00B,9001,800
3,8211,8009,B023,12,58,82,D5,87,C5,D7
1000 DATA 10,1,5,3,C001,8041,C001,8211,A
005,8081,9041,C009,51,A8,D3,E1,E7,34,38,
A6
1010 DATA 7,2,4,3,80C3,8009,A081,C005,C4
01,800D,8009,CC41,36,42,64,E2,46,A2,E7
1020 DATA 11,2,6,4,8123,A003,8041,8241,9
005,8001,C081,8233,11,33,38,42,C1,D1,46,
57,72,74
1030 DATA 7,8,4,4,8C03,8803,8071,C245,92
15,C001,8503,A02B,23,56,71,98,74,76,B4,C
1
1040 DATA "                    ","
おめでﾞとう !!    ","  あなたは いま、すﾍﾞてのBUGを ","
  とりのぞﾞき、PROGRAMを   "
1050 DATA "  かんせいさせた。しかし、その   ","  PROG
RAMは ここには ない。","  いま、すてﾞに きみの あたまの  "
1060 DATA "  なかに あたらしい かんがﾞえかﾞ ","  ひらめい
ているはずﾞた。    ","  きみの けんとうを いのる。    ","
                ","  PROGRAMED BY GE
N  "
```

当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者③／Ｎｏ．５『スクランブルフォーメーション』=〈青森県〉早狩秀一〈千葉県〉関口貴志〈東京都〉伊藤健二〈東京都〉大保直樹〈神奈川県〉小林敏〈愛知県〉溝口幸司〈石川県〉鍵主裕介〈大阪府〉北川幸雄〈兵庫県〉金子真弥〈山口県〉田辺幸治／Ｎｏ．６『大戦略』=〈長野県〉百瀬康司〈千葉県〉桑山聡〈東京都〉鈴木淳也〈東京都〉金田光俊〈神奈川県〉村田正臣〈神奈川県〉長井勝栄〈岐阜県〉藤田隆之〈滋賀県〉飯田正広〈大阪府〉倉橋豪〈大阪府〉吉村昭次

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……ボシップ(自分)の座標⇨表示のときには×16して使用
P(n)、Q(n)……X、Y方向の移動増分
V、W……バブルまたは動かすデバッグボールの座標⇨表示のときには×16して使用

■テキスト座標用

M、N……各キャラが次に進む座標⇨表示のときは×2して使用

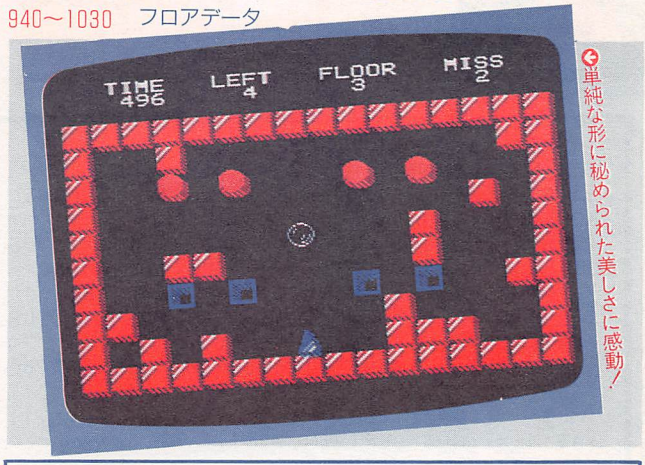
■その他の変数

A、A1、A2……汎用
A$、A1$、A2$……汎用
B、B$……汎用
C(n)……各キャラの色設定用
D(n, m)……フロアの状態
E$……キャラクタ定義用
F……フロア数
G……自分の向いている方向
K……キー入力用
L……バグホールの数
R$(n)、PS$……パスワード用
T……タイム用
U……ミスの数
Z……自分の方向反転用
I、J……ループ用

プログラム解説

10　REM文
20　初期設定1、ファンクションキーの割りこみ宣言
30　初期設定2、メッセージ表示、BGM
40　文字　を太くする
50　初期設定3、カラー設定
60　キャラクタの組み合わせ方の設定
70　スプライト定義
80　キャラクタ定義
90　パスワードの設定
100　REM文
110〜130　スプライトのサイズを切り換える※1、タイトル画面の表示
140〜160　パスワードの入力と判定
170　スプライト消去、スプライトサイズ切り換え※1(もとにもどす)
180　REM文
190〜250　ゲーム画面作成(面ごとの初期化)
260　REM文
270　ミスごとの初期化
280　REM文
290〜300　キー入力処理
310　タイム表示、タイムオーバー判定
320〜340　バブルの移動
350〜360　デバッグボールの移動、バグホールに入ったかどうかの判定
370　バブルの反射処理
380〜450　ボシップ(自分)の移動
460　REM文
470〜510　クリア処理
520　REM文
530〜540　ギブアップ処理とゲームオーバー判定
550　ゲームオーバー処理
560　REM文
570　スコア等の表示
580　REM文
590〜610　オールクリア、ラストメッセージ表示
620　リプレイ処理
630　REM文
640〜660　効果音サブ
670　REM文
680　キャラクタ表示用データ(50〜60行で読みこみ)
690〜770　スプライトデータ(70行で読みこみ)
780　REM文
790〜810　キャラクタデータ(80行で読みこみ)
820　REM文
830〜910　パスワードデータ(90行で読みこみ)
920　タイトルデータ(110行で読みこみ)
930　REM文
940〜1030　フロアデータ(190〜230行で読みこみ)
1040〜1060　ラストメッセージ(600行で読みこみ)

※1　VDPのレジスタ1の値を変えて、スプライトの表示サイズを変えている。スプライトは、レジスタ1の1桁目が1のときは拡大、0のときはふつうに表示される。



単純な形に秘められた美しさに感動！

魅力の1行 その2 わかりやすいキャラクタ定義

```
80 FORI=0TO11:A=ASC(MID$("アイウエタクケコハヒフヘ",I+1,1))*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
```

この行は、キャラクタパターン定義をしているのだが、パターンを書きこむアドレスの決定の仕方がふつうとちょっと違う。まず、MID$内にある文字を読みだしASC関数でキャラクターコードに変換し、さらに8倍することでパターン書きこみアドレスを決定している。この方式の利点は、どの文字にパターンを定義するかがひと目でわかるようになっていることだ。このように他人が見てもすぐにその内容がわかるようなプログラムの書き方はたいへんいい。

プログラム確認用データ

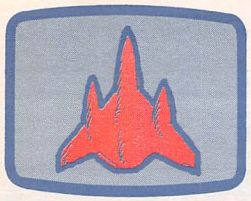
(使い方は55ページにあります)

10> 51	20> 58	30>203	40>201
50>116	60>129	70>233	80> 89
90> 18	100> 19	110>191	120> 36
130> 31	140> 33	150>118	160>135
170>176	180>125	190> 27	200>250
210> 88	220> 32	230> 42	240>142
250>141	260>150	270>225	280> 88
290>113	300>234	310> 28	320>159
330> 60	340>206	350>161	360> 46
370>170	380>205	390> 23	400> 49
410> 51	420>159	430>125	440>248
450>108	460>143	470>121	480> 61
490> 37	500> 56	510> 19	520>107
530>232	540>173	550>225	560>214
570> 79	580>238	590>225	600>239
610>203	620>212	630>149	640>187
650>188	660>187	670> 67	680>140
690>244	700>135	710>251	720>141
730>129	740>245	750>130	760>137
770>138	780> 42	790>139	800>143
810>249	820>137	830>222	840>170
850>175	860>216	870>208	880>169
890>223	900>174	910>215	920> 24
930>190	940>243	950>140	960>140
970>167	980>137	990>166	1000>205
1010>170	1020>185	1030>243	1040> 5
1050>225	1060>190		

好評発売中！
増刊 MSX プログラムコレクション① ファンダムライブラリー
4〜7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者④／No.7『ハイスクール！奇面組』=〈秋田県〉高桑仁志〈千葉県〉本間忠史〈東京都〉小野清和〈岐阜県〉石原健太郎〈富山県〉笹本泰〈愛知県〉西岡謙二〈愛知県〉斉藤友識〈兵庫県〉原田真一〈滋賀県〉山岡正知〈福岡県〉森徹／No.8『ハードボール』=〈宮城県〉小林俊行〈福島県〉藤宮和彦〈千葉県〉高橋礼一〈神奈川県〉原口紀幸〈神奈川県〉小沢正憲〈静岡県〉西田智明〈京都府〉岩崎裕信〈大阪府〉高木真也〈兵庫県〉粕谷純一〈鳥取県〉木下孝志⇨



ミニ

mini戦略

ショートプログラム部門 優秀プログラマ賞

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は49ページにあります

By YAX-ZiP

『大戦略』ではありません

Ｚｉｐ-YAXです。おっと名前を間違えてしまった。改めましてＹＡＸ-Ｚｉｐです。まさかこのような賞がもらえるとは思っていなかったので驚いてしまいました。このゲームは一応シュミレーションをなのっていますが、単なる場所探しゲームです。『大戦略』を思い浮かべて、このゲームを入力すると後でがっかりするので『大戦略』を思い浮かべるのはやめましょう。このゲームを入力するという無謀な人のためにあえてこのゲームの見所をあげるとすれば、ミサイルの発射シーンでしょう。このＹＡＸ-Ｚｉｐが気合を入れて作ったのでそれなりに楽しめる？　と思います。

◎60行の「゛」はＳＨＩＦＴ＋＠です

```
10 REM ***** Mini SENRYAKU
20 REM ***** AUG.1987 BY YAX-ZiP
30 REM ***** For MSX Programing Machine
SONY HB-F500
40 SCREEN1,2,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOF
F:CLEAR1000:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME)
50 DIM FD$(15),BX(2),BY(2):X$="   0 1 1
1 0-1-1-1":Y$="  -1-1 0 1 1 1 0-1":GOSUB
740:GOSUB720:ST=1
60 CLS:PL=5:SOUND7,28:SOUND6,10:M0$="ぐp`
``h```h```h```axy ":A$=CHR$(29)+CHR$(31)
:ML$="":FORI=1TO21:ML$=ML$+MID$(M0$,I,1)
+A$:NEXT:ML$=LEFT$(ML$,61)
70 REM ***** MAIN
80 GOSUB550:GOSUB720:VDP(1)=98:GOSUB620
90 GOSUB180:IFPL=0THENPS=0ELSE90
100 MN=0:GOSUB400:FORI=0TO1999:NEXT:CLS:
GOSUB720:LOCATE9,10:PRINT"CONGRATULATION
"
110 PLAY"S9M5000O6L8E16EC4O5E16EC4C16DEF
G16O6C2","S9O5L8E16EC4O4E16EC4C16DEFG160
5C2"
120 LOCATE7,14:PRINTUSING"STAGE ## COMPL
ETED";ST:FORI=0TO4999:NEXT:ST=ST+1:CLS:P
L=PS+5:IFST>10THEN140
130 IFPLAY(0)THEN130ELSE70
140 REM ***** ALL STAGE COMPLETED
150 CLS:LOCATE9,8:PRINT"YOU ARE GREAT!":
LOCATE5,12:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｾﾝｾｶｲﾜ ﾃﾆｲﾚﾏｼﾀ。":
LOCATE7,20:PRINT"AUG.1987(C)YAX-ZIP"
160 PLAY"S9M5000O6L8EEDCC16CD16EC1"
170 GOTO170
180 REM ***** FLYING LINE
190 X=8:Y=17:TW=1:PP=0:LOCATE2,21:PRINT"
SELECT FLYING LINE"
200 REM *****
210 S=STICK(0):IF S<>3AND S<>7THEN300
220 ON TW GOTO230,,250,,270,,290
230 X=X-(S=3)+(S=7):IF X>16 THEN X=17:Y=
16:TW=7:PP=3ELSE IF X<1 THEN X=0:Y=16:TW
=3:PP=1
240 GOTO300
250 Y=Y-(S=3)+(S=7):IF Y>16 THEN Y=17:X=
1:TW=1:PP=0ELSE IF Y<1 THEN Y=0:X=1:TW=5
:PP=2
260 GOTO300
270 X=X+(S=3)-(S=7):IF X>16 THEN X=17:Y=
1:TW=7:PP=3ELSE IF X<1 THEN X=0:Y=1:TW=3
:PP=1
280 GOTO300
290 Y=Y+(S=3)-(S=7):IF Y<1 THEN X=16:Y=0
:TW=5:PP=2ELSE IF Y>16 THEN X=16:Y=17:TW
=1:PP=0
300 PUTSPRITE0,(12+X*8,3+Y*8),13,PP:IF S
TRIG(0) THEN OC=6:OS=1:GOTO320
310 IF INKEY$=CHR$(27)THEN PS=PL:RETURN1
00ELSE200
320 REM ***** FLYING
330 PLAY"V=OC;L64O6A":OC=OC+OS:IF OC=15T
HEN OS=-OS
340 X=X+VAL(MID$(X$,TW*2+1,2)):Y=Y+VAL(M
ID$(Y$,TW*2+1,2)):IF X>17OR X<0OR Y>17OR
 Y<0THEN390
350 CS=0:FORI=0TO2:D=ABS(X-1-BX(I))+ABS(
Y-1-BY(I)):IF D<3THEN I=2:CS=1
360 NEXT:IF CS=1THEN380
370 PUTSPRITE0,(12+X*8,3+Y*8),13,PP:GOTO
320
380 PUTSPRITE0,(12+X*8,3+Y*8),15,5:FORI=
15TO5STEP-1:PLAY"","","V=I;C16":NEXT:PL=
PL-1:GOSUB660
390 IF PLAY(0)THEN390ELSE PUTSPRITE0,(0,
200):RETURN
400 REM ***** MISSILE POINT
410 X=8:Y=8:LOCATE1,21:PRINT"SELECT MISS
ILE POINT"
420 REM *****
430 S=STICK(0):X=X+VAL(MID$(X$,S*2+1,2))
:Y=Y+VAL(MID$(Y$,S*2+1,2))
440 IF X<2OR X>15THEN X=-(X>15)*13+2
450 IF Y<2OR Y>15THEN Y=-(Y>15)*13+2
460 PUTSPRITE0,(12+X*8,3+Y*8),15,4:IFSTR
IG(0)=0THEN420
470 REM ***** MISSILE
480 FORI=2TO0STEP-1:PLAY"","","V15L16C":
LOCATE22+MN*2,I:PRINTML$:FORJ=0TO49:NEXT
J,I
490 FORI=1TO20:V=15-I¥2:PLAY"","","V=V;L
16C":LOCATE22+MN*2,0:PRINTRIGHT$(ML$,61-
I*3):FORJ=0TO50-I*2:NEXTJ,I:FORI=0TO15:P
LAY"","","V=I;L16C":NEXT
500 IF PLAY(0)THEN500ELSE FORI=0TO499:NE
XT:PLAY"V15O1C8","V15O2C8V10O2C8","V15C4
V12C4"
510 IFPLAY(0)THEN510ELSE X=X-1:Y=Y-1:FOR
I=X-1TOX+1:FORJ=Y-1TOY+1:A$=MID$(FD$(J),
I+1,1)
520 LOCATEI+3,J+2:PRINTMID$("♠{!!",VAL(A
$)+1,1)
530 IF A$="2"THEN BS=BS+1:MID$(FD$(J),I+
1,1)="3"
540 NEXTJ,I:IF BS=3THEN RETURN ELSE MN=M
N+1:IFMN=5THEN670ELSE400
550 REM ***** INFORMATION
```


当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者⑤／Ｎｏ．９『魔界島』=〈埼玉県〉石田勝彦〈埼玉県〉今井正〈神奈川県〉熊谷啓之〈千葉県〉沢井論〈東京都〉石山誠一〈愛知県〉松尾貴紀〈京都府〉高木宏治〈大阪府〉堤下宗明〈大阪府〉井坂武志〈兵庫県〉樫木公秀／Ｎｏ．１０『将軍』=〈埼玉県〉吉田朋史〈東京都〉朝倉祐一〈東京都〉関根光千保〈神奈川県〉野島安晃〈大阪府〉野口明〈大阪府〉松本智士〈和歌山県〉亀井祐明〈鳥取県〉倉信敬〈徳島県〉平田仁志〈福岡県〉塩浜雅之⇨

```
560 PLAY"S9M5000O2L10C4CCCC4CCCC4CCCO4C"
,"","S9L10C4CCCC4CCCC4CCCC4"
570 VDP(1)=99:LOCATE12,2:PRINTUSING"STAG
E ##";ST:PUTSPRITE0,(111,63),2,8+ST
580 AD=&H3800+(ST+8)*32:S$="00000000":FO
RI=0TO15:FD$(I)=RIGHT$(S$+BIN$(VPEEK(AD+
I)),8):FD$(I)=FD$(I)+RIGHT$(S$+BIN$(VPEE
K(AD+I+16)),8):NEXT:FORI=0TO2
590 BX(I)=INT(RND(1)*16):BY(I)=INT(RND(1
)*16):IF MID$(FD$(BY(I)),BX(I)+1,1)<>"1"
THEN590
600 MID$(FD$(BY(I)),BX(I)+1,1)="2":NEXT
610 IFPLAY(0)THEN610ELSE BS=0:RETURN
620 REM ***** FIELD MAKING
630 CLS:GOSUB720:FORI=0TO2:PUTSPRITE10+I
,(179+24*I,4),15+(I=0)*5,6+I:NEXT:FORI=0
TO4:LOCATE22+I*2,3:PRINTLEFT$(ML$,53):NE
XT
640 LOCATE10,0:PRINTUSING"STAGE ##";ST:L
OCATE2,1:PRINT"┌──────────┐":FORI=
2TO17:LOCATE2,I:PRINT"│";SPC(16);"│":NEX
T:LOCATE2,18:PRINT"└──────────┘"
650 FORI=0TO15:FORJ=0TO15:LOCATE3+J,2+I:
PRINTMID$("♠いい",VAL(MID$(FD$(I),J+1,1))+
1,1):NEXTJ,I
660 LOCATE10,19:PRINTUSING"PLANE ##";PL:
RETURN
670 REM ***** GAME OVER
680 PLAY"V15O2L4DC8ECR8E16R16E16R16DC2R2
S9M5000O7C4":FORI=0TO2:IF MID$(FD$(BY(I)
),BX(I)+1,1)="2" THEN LOCATEBX(I)+3,BY(I
)+2:PRINT"♭"
690 NEXT:FORI=0TO4999:NEXT:CLS:GOSUB720:
LOCATE11,6:PRINT"GAME  OVER":LOCATE8,10:
PRINT"CONTINUE - SPACE":LOCATE8,12:PRINT
"NEW GAME - RETURN"
700 IFINKEY$<>""THEN700
710 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THENRUN ELSE
IFA$=" "THEN60ELSE710
720 REM ***** SPT SUB
730 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT:R
ETURN
740 REM ***** CHARACTER
750 RESTORE860:AD=&H3800:FORI=0TO75:READ
A$:FORJ=1TO15STEP2:VPOKEAD,VAL("&H"+MID$
(A$,J,2)):AD=AD+1:NEXTJ,I:GOSUB800
760 RESTORE1120:FORI=0TO19:READA$:AD=VAL
("&H"+A$)*8:READA$:FORJ=1TO15STEP2:VPOKE
AD,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):AD=AD+1:NEXTJ,
I:GOSUB820
770 RESTORE1180:AD=&H200C:FORI=0TO7:READ
A:VPOKEAD,A:AD=AD+1:NEXTI
780 FORI=264TO727:P=VPEEK(I):VPOKEI,(P O
R P¥2)¥(2^VAL(MID$("22111000",I MOD8+1,1
))):NEXTI:MS$="HIT ANY KEY":X=5:Y=10:GOS
UB830:PLAY"S9M5000O7L8C"
790 IF INKEY$<>""THEN RETURN ELSE790
800 REM ***** TITLE
810 VDP(1)=99:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(111,
31+40*I),15+(I=0)*5,6+I:NEXT:RETURN
820 MS$="ｶﾝﾀﾝ":X=22:Y=3:GOSUB830:MS$="ｼﾐ
ｭﾚｰｼｮﾝ ｹﾞｰﾑ":X=20:Y=6:GOSUB830:MS$="あいうえ
":X=11:Y=12:GOSUB830:MS$="YAX-ZIP":X=9:Y
=14:GOSUB830:RETURN
830 FORI=1TOLEN(MS$):LOCATEX,Y:A$=MID$(M
S$,I,1):IF A$=CHR$(45) OR A$=CHR$(176)TH
EN A$="お"ELSE IF A$="ヽ" THEN Y=Y-1:LOCAT
EX+1,Y:PRINT"か":GOTO850
840 PRINTA$
850 Y=Y+1:NEXT:RETURN
860 DATA 0000010101010B,0F1F0301000000
00,0000808080808D0
870 DATA F0F8C08000000000,0000000203030
7
0F,0F0703030200000
880 DATA 00000000C00080FC,FC8000C0000000
00,000000001031F0F
890 DATA 0B010101010000,000000080C0F8
F0,D080808080800000
900 DATA 0000000300013F,3F010003000000
00,00000040C0C0E0F0
910 DATA F0E0C0C040000000,0000001C101000
01,010010101C000000
920 DATA 0000003808080080,8000080838000000
00,0000000001090503
930 DATA 1F0305090100000,0000000000204080
,F0804020000000000
940 DATA 1F7FFF97ABABAAAB,AAAAAAAAAAFF7F
1F,F8FEFF8FB7B7B5B7
950 DATA B5B5B5B5B5FFFEF8,929200FE9292FE
92,92FE1010FE101000
960 DATA 484440FE40424244,24282810122AC6
00,000000F9A9A8A8F8
970 DATA A9AEA8A8F8080000,F888890502050
8C,03FC84848484FC04
980 DATA 0000000000000107,0F0F0000000000
00,00000000000C0C0
990 DATA 8000000000000000,00000080C1C1C
1E,1E0F0F0700000000
1000 DATA 0000000000000020,70F0E0C000000
000,0000001010000000
1010 DATA 0E1F1F0F07010000,0000F8FCFC3C1
C18,180080E0E0800000
1020 DATA 0000000000000306,0003FFDFC0DE1
E00,040C1F1F0E007070
1030 DATA 70F0F0F0D0100000,0000000107 0E0
F1F,1F1F0F0F07010000
1040 DATA 000000C0F098C8EC,FCFCF8F8F0C00
000,0000001831230306
1050 DATA 040103070E1C3000,001872E6CC9C3
870,E0C0860C18300000
1060 DATA 3F0F0303011939 19,3038180800030
000,FFFFFFFFFFFFFFFF
1070 DATA FF0F0000C0F07000,3C7F5754FEBAC
67C,00B7B5B5F73535F5
1080 DATA 0000000000000000,00A6A69C889CA
6A6,3F7FFFF0E0E0E0F0
1090 DATA FF7F3F00F0FF7F3F,FCFEFF0F07070
70F,FFFFFF070FFFFEFC
1100 DATA 071F3F7F7BFBFBFB,FFDFDF67783F1
F07,E0F8FCFEDEDFDFDF
1110 DATA FFFBFBE61EFCF8E0
1120 DATA 60,FFFFFFFFFFFFFFFF,61,FFFFFFF
F7EBD423C,68,FFFFFFFF7EBDC3FF
1130 DATA 70,0000000000000081C3,98,1824247
E7EFFFFFF,78,66C3C3C3E7FF7F7E
1140 DATA 79,7E7E3E3C3C181800,88,FEFEFEF
EFEFEFE00,89,FEFEC6C6C6FEFE00
1150 DATA 7B,FEFEFEFEFEFEFE00,7C,FEAAC68
2C6AAFE00,91,000002FF00000000
1160 DATA 92,20FC244444858200,93,0824242
442428100,94,2020FF2020201E00
1170 DATA 95,0020202020202000,96,A0A0000
0000000000,80,FFFFFFFFFFFFFFFF
1180 DATA &HE0,&HE4,&HE8,&H60,&H4F,&H20,
&HF0,&H80
```

好評発売中！増刊 MSX プログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4～7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者⑥／No.11『ダイナマイトボウル』＝〈北海道〉本間啓一〈千葉県〉金谷正巳〈神奈川県〉岸野健太郎〈愛媛県〉近藤昌嗣〈愛知県〉山岸勇〈三重県〉樋口稔〈大阪府〉熊取谷佳人〈大阪府〉三谷忠幸〈大阪府〉藤原尚〈広島県〉加藤丈明／No.12『カインドゥ・ギャルズ』＝〈福島県〉平野太樹〈千葉県〉吉田和久〈東京都〉水本一明〈神奈川県〉畑中政博〈静岡県〉佐藤志喜子〈京都府〉池田克也〈奈良県〉森田泰章〈大阪府〉須川国男〈大阪府〉吉田隆〈福岡県〉豊増紀裕⇨

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……偵察機およびミサイルの標準の座標

■テキスト座標用

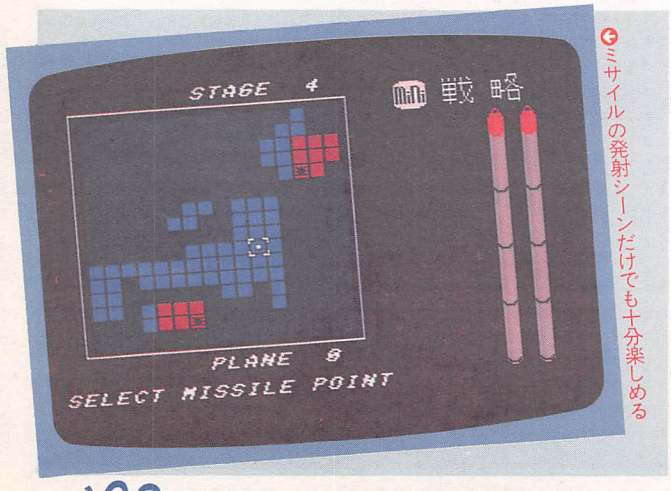
BX(n)、BY(n)……敵基地の座標

■その他の変数

A……データ読みこみ用
A$……汎用
AD……スプライトキャラクタ定義時のアドレス用
BS……基地破壊数
D……偵察機と敵基地との距離計算用
FD$(n)……敵国フィールド用
I、J……ループ用
M0$、ML$……ミサイルのキャラクタ組み合わせ
MN……ミサイル番号
MS$……メッセージ用
OC、OS、V……サウンド用
P……文字フォント(字体)データー時格納用
PL……偵察機の残り数
PP……偵察機表示用
PS……偵察機の繰り越し数
R……乱数初期化用
S……カーソルキー入力用
S$……マップデータ変換用
ST……ステージ数
TW……偵察機の方向用
X$、Y$……カーソルキー入力における偵察機の移動方向増分用

プログラム解説

10〜30　REM文
40〜60　初期設定
70　REM文
80　敵基地設定ルーチン、スプライト消去ルーチンを呼び、スプライトを強制的に16×16ドットの表示にして、画面作成ルーチンへ飛ばす
90　偵察機がなくなるまで偵察機ルーチンを呼ぶ
100　ミサイル発射ルーチンを呼び、ステージクリアの表示をする
110　BGM(ステージクリア)
120〜130　次のステージへの各変数を設定してから70行へ飛ぶ
140　REM文
150〜170　全ステージクリア
180　REM文
190　偵察機ルーチンのための各変数設定
200　REM文
210〜310　偵察機を飛ばす方向を決定する
320　REM文
330〜390　偵察機を飛ばすルーチン
400　REM文
410　照準の座標設定、メッセージ表示
420　REM文
430〜460　ミサイル落下位置計算ルーチン
470　REM文
480〜490　ミサイル発射
500〜540　ミサイル爆発判定、爆発処理
550　REM文
560〜570　マップ表示
580　スプライトデータをマップのデータとして変換して、配列に格納する
590〜610　敵基地の位置を設定する
620　REM文
630〜660　画面作成
670　REM文
680〜710　ゲームオーバー
720　REM文
730　スプライト消去サブ
740　REM文
750　スプライト定義
760〜770　キャラクタ定義(パターンと色)
780　キャラクタ定義(文字をイタリック調にする)
790　キー入力待ち
800　REM文
810〜850　タイトル表示処理
860〜1110　スプライトパターンデータ(750行で読みこみ)
1120〜1170　キャラクタパターンデータ(760行で読みこみ)
1180　キャラクタカラーデータ(770行で読みこみ)



ミサイルの発射シーンだけでも十分楽しめる

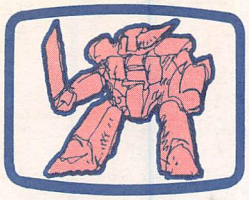
プログラム確認用データ

(使い方は55ページにあります)

10>170	20>202	30>182	40> 18
50>117	60>171	70>174	80>120
90>140	100>220	110>164	120>203
130>223	140>237	150> 40	160>154
170> 45	180>152	190> 69	200>133
210> 67	220> 47	230>119	240>170
250>123	260>170	270>119	280>170
290>123	300>164	310> 93	320>182
330> 70	340> 46	350>226	360> 86
370>140	380>140	390>148	400>141
410> 86	420>133	430>240	440>106
450>106	460> 21	470>225	480> 29
490> 18	500>245	510>235	520> 35
530>171	540> 51	550>233	560>187
570> 99	580>100	590>183	600>206
610> 14	620>192	630>132	640> 93
650> 0	660> 71	670>133	680>148
690>231	700> 19	710>100	720>150
730> 33	740>252	750> 49	760>208
770>138	780> 55	790>141	800>229
810>135	820>141	830>168	840>244
850> 1	860>168	870>215	880>167
890>216	900>163	910>163	920>170
930>171	940>168	950>174	960>208
970>167	980>162	990>208	1000>209
1010>221	1020>164	1030>212	1040>215
1050>217	1060>166	1070>164	1080>213
1090>164	1100>164	1110>173	1120>129
1130>240	1140>135	1150>138	1160>243
1170>131	1180>249		

当選者発表

●10月号F・F・Bプレゼント当選者①／『アシュギーネTシャツ(M)』=〈山形県〉中市浩〈和歌山県〉大西努〈岐阜県〉堀内雅史〈鳥取県〉宮脇隆徳〈広島県〉藤健一／『アシュギーネ・テレカ』=〈岩手県〉多田雄弥〈滋賀県〉大伴喜之〈島根県〉野口新吾〈島根県〉長野裕一〈高知県〉小谷和弘／『アシュギーネ・ブロマイド』=〈新潟県〉佐藤貴示〈埼玉県〉田中健太郎〈東京都〉遠藤和樹〈大阪府〉大槻秀樹〈福井県〉橋爪隆之⇨



ガティオーヴ GATTYAUV

本格プログラム部門 優秀プログラマ賞

RAM32K
MSX MSX2

遊び方は50ページにあります

```
10 CLEAR800:DEFINTA-Z:DIMA%(65):KEYOFF:C
OLOR15,1,1:SCREEN1,2:WIDTH30:LOCATE10,10
:PRINT"Just Moment":A$="":B$="":I=0:J=0:
K=0:L=0:Q=VARPTR(A%(0))
20 READB$:FORI=0TO&H72:POKEQ+I,VAL("&H"+
MID$(B$,I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=Q:J=VARPTR
(A%(58))-&H8000:POKEQ+7,JMOD256:POKEQ+8,
J¥256+&H80:J=USR(0):DEFUSR=Q+&H41:J=Q+&H
5D:A%(39)=J:A%(45)=J:Q=VARPTR(A%(58)):A%
(33)=Q:A%(43)=Q+8
30 CLS:FORI=0TO7:READB$:POKEQ+I+8,VAL("&
H"+B$):NEXT:FORI=264TO983:VPOKEI,VPEEK(I
)ORVPEEK(I)/2:NEXT:FORI=387TO727STEP8:FO
RJ=0TO3:VPOKEI+J,VPEEK(I+J)ORVPEEK(I+J)/
2:NEXTJ,I
40 FORI=65TO122:FORJ=0TO7:POKEQ+J,VPEEK(
I*8+J):NEXT:K=USR(I):NEXT:FORI=0TO7:READ
B$:POKEQ+I+8,VAL("&H"+B$):NEXT:FORI=33TO
64:FORJ=0TO7:POKEQ+J,VPEEK(I*8+J):NEXT:K
=USR(I):NEXT
50 LOCATE7,5:PRINT"<<< GATTYAUV >>>";:LO
CATE9,10:PRINT"Just  Moment";:PLAY"L8S9M
20000FACEGFEDL1E","L8S9M20000FFEEGFEDL1C
","L8S9M20000CCCCC-C-C-C-L1E"
60 FORI=161TO244STEP2:READB$:FORL=0TO1:F
ORJ=0TO15:POKEQ+J,VAL("&H"+MID$(B$,L*32+
J*2+1,2)):NEXT:K=USR(I+L):NEXT:NEXT:LOCA
TE9,10:PLAY"L8AGL1E","L8O5DCL1G","L8O3FE
L1C"
70 CLEAR:RESTORE550:GOTO550
80 ' ●●● Machine Data ●●●
90 DATACD7E00210000160F20608C5010001C5D
5CD590006027808110008819EBE1C1C5E5CD5C000
84710EE110001197CE60F67D1C1C110D621002O3
EF1010018CD5600C91160F2002AF8F7292929E5E
BCD5CF0E111002O191168F2EBCD5CF0C90603C50
10800E5D5CD5C00E111000819EBE1C110EDC9
100 ' ●●● Color Data ●●●
110 DATA 41,51,71,F1,71,51,41,E1,61,81,9
1,F1,91,81,61,E1
120 ' ●●● Font Data ●●●
130 DATA 0F163746FF005BB7F1F1F1F1311191F
1B75B00FF4637160F918111FF313131C1
140 DATA F62FEC22FF00DAEDF1313131C111819
1EDDA00FF22EC2FF6816111E1C1C1C151
150 DATA 0A0A050A0A050A02F1F151F1F151F1F
178193776000E110A71F5E4E111F1F171
160 DATA FE7F46FF7F4CFEFDF1FE51FFFE51FFF
E037D7ED428FE01AAE1F1E1E5F1F1E151
170 DATA F09B374D7226DAECF1E17151F151F17
11D426E244A5BABC651F17151F1717151
180 DATA FFE0800000000O4F6FF7151111111F1F
1FBF706122533556671515141F1715141
190 DATA 0304013CEFEF1073F1F1F1F1E171619
10B042738385CDCE881E1F1F191918161
200 DATA D8E3DF32CCEC1478F1918161F1E1F19
1BC406C1E1B150E0E61E1F1E191918161
210 DATA 030401EC1FEF1FEEF1F1F1F1E1E1E18
100031638385CDCE811F1F1E171515141
220 DATA ECF1CF39C68E74B8F1715141F1E1F17
1BF40EC1E1B150E0E41E1F1E171515141
230 DATA 0000000000061FFD7E1111111131C1F18
100020002050S0A1711E111F1919131C1
240 DATA 000000068E5CE3FE111111F1F191F19
1229C4EE3E0C040B061E1F1F1916161C1
250 DATA 387C707C0BD737DB918F6E7151F1E17
1001B60383C5C68E811F1F1E1E17151
260 DATA 00E002F682B58F3611F1F1F171F1715
18078A61F1B150E0A71F1F1E1E1E17141
270 DATA 4744414E4FE8D6E7F1F1F1F1B1A1F1A
10007321C1C2E6CF411E1F1B1B1B1A1A1
280 DATA D8B3865EB24CD860F1B1A1A1A1F1B1A
1F0016D1E1B150D0EA181F1B1B1A1A1A1
290 DATA 6FF43744FF005BB7F1F1F1F1311191F
1B75B00FF4437F46F918111F1313131C1
300 DATA F068EC62FF00DAEDF1313131C111819
1EDDA00FF62EC68F081611131C1C1C151
310 DATA 7FFE62FFFE327FBFF1EF51F1EF51F1E
1C0BE7E2B147F8055E1F1E1E7F1F1E171
320 DATA 5050A05050A05040F1F151F1F151F1F
11E98EC6E0070885071F5E4E111F1F171
330 DATA FF0701000000206FF17151111111F1F
1DFEF6048A4CCAA6671515141F1717151
340 DATA 0FD9ECB24E645B37F1F17151F141F17
1B842762452D6A56351F17151F1717151
350 DATA 1BC7FB4C3337281EF1918161F1E1F19
13D023678D8A8707061E1F1E191918161
360 DATA C020806CF7F704DCF1F1F1F1E17161F
1D020E81C1C3A3B1781E1F1E191918161
370 DATA 378FF39C63712E1DF1715141F1E1F17
1FD023778D8A8707041E1F1E171515141
380 DATA C0208037F8F7F877F1F1F1F1E1E1E18
100C0681C1C3A3B1711F1F1E171515141
390 DATA 0000006O713AC77F111111F1F181F19
1443972C7070302OD61E1F1F1916161C1
400 DATA 0000000060F8BF7E1111111131C1F18
100400040A0A050E811F111F191913121
410 DATA 0007406F40ADF16C11F1F1F171F1715
1011E65F8D8A8705051F1F1E1E1E17151
420 DATA 1C3E0E3ED0EBECDB918F6E7151F1E17
100D8861C3C3A161711F1F1E1E1E17141
```

BY LAUGH

文芸部は暗くない

わーびっくりしました。本当に。こんなの初めてです。受験の合格通知より感動しました！　初投稿のハツサイヨウ！　何にも変えがたいものがあります！　わーわーうっれしいーなぁ♡　と馬鹿騒ぎ大好きのLAUGHです。自己紹介します。私、K校1年生をやっとります。部活は文芸部とゆー危ない集団に属しています。暗い！　と思うでしょうけど、そーでもありません。なかなかアットホームないい部です。とーとつですが私、今ナイコンしていて当分の間投稿できません！　ちょちょっとだすまでゴキゲンヨウ！

次ページへ続く

当選者発表

●10月号F・F・Bプレゼント当選者②／『プロジェクトA2の下じき』=〈宮城県〉伊藤裕之　〈新潟県〉斉藤直人〈長野県〉高橋英敦〈長野県〉北沢雄一〈東京都〉山田忠司〈滋賀県〉堅田正樹〈兵庫県〉田本美弥子〈広島県〉藤原圭介〈佐賀県〉本村耕治〈熊本県〉下田護／『デジタル・デビル物語／女神転生のビデオソフト』=〈宮城県〉対馬理恵〈富山県〉中谷公信〈愛知県〉平野一雄⇨

```
430 DATA 1BCD617A4D321B06F1B1A1A1A1F1B1A
10F80B678D8A8B070A171F1B1B1B1A1A1
440 DATA E2228272F227CBE7F1F1F1F1B1A1F1B
100E04C383874362F11F1F1B1B1A1A1A1
450 DATA 2B6BF737CB33FCFDF1F1F1F1F1ECE
CFCFC33CB37F76B2BE2E2919191919191
460 DATA D4D6EFECD3CC3F3F919191919191828
23F3FCCD3ECEFD6D48383616161616161
470 DATA FE3E0C3C3C307C7FF9F9F9497969696
90EEEEEE007777770313 1C1213131C121
480 DATA FFFF00FFFF00FFFFF15111F15111F15
100000000FFFF0000111111191611111
490 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF9191919191919191
1FCFCFCFCFCFCFCFC9696969696969696
500 DATA FFFFFFFFFFFF0000969696969696969
6FEFCF8F0E0C08000919191919191991
510 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF1F1F1F15151515
1FCFCFCFCFCFCFCFCF7F7F7F754545454
520 DATA FFFFFFFFFFFF0000F1F1F1F15151545
4FEFCF8F0E0C08000F1F1F1F151515151
530 DATA 7F7F7F7F7F7F7F7F696969696969696
900FF00000000000001131111111111111
540 DATA 02FD0202020202023131313131313131
1020202020202020231313131313131
550  ' ●●● Main Program ●●●
560 I=RND(-TIME):DEFINTA-Z:DIMSH(15,11),
SP$(11),S(16),DK(17),M1(112),M2(112),V1(
12),V2(12):RESTORE1430:FORI=1TO11:FORJ=1
TO8:READB$:SP$(I)=SP$(I)+CHR$(VAL("&H"+B
$)):NEXTJ,I
570 FORI=1TO8:READJ:S(I)=J:S(I+8)=J:NEXT
I:FORI=1TO112:READK,L:M1(I)=K:M2(I)=L:NE
XTI:DEFFND$=CHR$(VPEEK(&H1801+T1*2+T2*64
))
580 FORI=1TO17:READJ:DK(I)=J:NEXTI:ZZ$=C
HR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):F$="めも"+ZZ$+"
ヤ":DEFFNSC=VPEEK(&H1801+A1*2+A2*64):DEFF
NSD=VPEEK(&H1801+A1+A2*32):GOTO1350
590 ' ●●● Making Stage ●●●
600 RESTORE1580:CLS:FORI=1TO9:FORJ=1TO13
:READK:SH(J,I)=K*10:NEXTJ,I:FORI=0TO23:R
EADB$:LOCATE0,I:PRINTB$;:NEXT:SH(7,5)=50
0:LOCATE14,10:W$="ちて"+ZZ$+"つと":PRINTW$;:
W1(1)=7:W2(1)=5:I=1
610 J=(RND(1)*2)+6:K=(RND(1)*8)+1:IFSH(J
,K)<>0THEN610ELSELOCATEJ*2,K*2:PRINTW$;:
SH(J,K)=500:I=I+1:W1(I)=J:W2(I)=K:IFI<4T
HEN610
620 O1(1)=1:O2(1)=5:O1(2)=13:O2(2)=5:CO=
2:PLAY"L16O5V13","L16O3V11","L16S9M20000
4":FORI=1TO8:READB$:BGM$(I)=B$:NEXTI
630 ' ●●● Control Mode ●●●
640 FORL=1TO4:LOCATEW1(L)*2,W2(L)*2:PRIN
TW$;:NEXTL:BEEP:A1=O1(3-CO):A2=O2(3-CO):
IF(CO=2ANDFNSC<>221)OR(CO=1ANDFNSC<>189)
THEN1120
650 BEEP:PLAY"L16O5V13AF","L16O3V11AA","
L16S9M2000O4FD":SPRITE$(0)=SP$(1):GG=0:C
O=CO+1:IFCO>2THENCO=1
660 FORI=0TO500:NEXT:LOCATE0,21:PRINTSTR
ING$(30,"む"):T1=O1(CO):T2=O2(CO):PL=(CO-
1)*2
670 L=STICK(PL):T1=T1+(L>1ANDL<5)*(T1<13
)-(L>5ANDL<9)*(T1>1):T2=T2+(L>3ANDL<7)*(
T2<9)-(L=1ORL=2ORL=8)*(T2>1):PUTSPRITE0,
(T1*16+11,T2*16+4),RND(1)*15:IFPLAY(3)=0
THENGG=GG+1+(GG=8)*9:PLAY"","XBGM$(GG);"
,"XBGM$(GG);"ELSEFORI=0TO100:NEXT
680 IFSTRIG(PL)=0THEN670ELSEIFSH(T1,T2)=
0ORFND$="ち"OR(PL=2ANDASC(FND$)>192)OR(PL
=0ANDASC(FND$)<193)THENLOCATE0,21:PRINT"
--------- Miss Take! ---------":GOTO640
690 I=(ASC(FND$)-160)/4+1:FORJ=DK(I)TODK
(I+1)-1:V1(J-DK(I)+1)=M1(J):V2(J-DK(I)+1
)=M2(J):NEXT:K=1:X=DK(I+1)-DK(I)
700 C$=FND$:L=STICK(PL):IFL=7THEN660ELSE
K=K+(L=5)-(L=1):FORJ=1TO100:NEXT:IFK<1TH
ENK=XELSEIFK>XTHENK=1
710 PUTSPRITE0,((T1+V1(K))*16+11,(T2+V2(
K))*16+4),13:IFSTRIG(PL)=0THEN700
720 A1=T1:A2=T2:T1=T1+V1(K):T2=T2+V2(K):
J=ASC(FND$):IF((PL=0AND(J>192ANDJ<242))O
R(PL=2ANDNOT((J>192ANDJ<225)ORJ>241)))OR
(T1<1ORT1>13ORT2<1ORT2>9)THENT1=A1:T2=A2
:GOTO700
730 IFJ<>242THENBF=PL:K=ASC(FND$)+((BF-1
)*-32)ELSEBF=1
740 LOCATEA1*2,A2*2:PRINT"めも"+ZZ$+" ヤ":L
OCATET1*2,T2*2:PRINTC$+CHR$(ASC(C$)+2)+Z
Z$+CHR$(ASC(C$)+1)+CHR$(ASC(C$)+3):SH(T1
,T2)=SH(A1,A2):SH(A1,A2)=0:A1=0:A2=0:IFI
=8ORI=16THENO1(CO)=T1:O2(CO)=T2
750 IFBF<>1THEN1140ELSEONIGOTO770,830,87
0,910,950,1000,1040,1070,770,830,870,910
,950,1000,1040,1070
760 ' ●●● Offence Mode ●●●
770 ' ○○○ Vatante ○○○
780 PLAY"L64BAFC","L64BAFC","L64CDFB":A1
=T1:A2=T2:SPRITE$(0)=SP$(6):IFI=1THENB1=
-1:B2=1ELSEB1=1:B2=-1
790 A1=A1+B1:IFFNSC>224ANDFNSC<>242THENB
1=-B1:A1=A1+B1*2
800 A2=A2+B2:IFFNSC>224ANDFNSC<>242THENB
2=-B2:A2=A2+B2*2
810 FORK=1TO100:NEXTK:PUTSPRITE0,(A1*16+
11,A2*16+4),10:J=SH(A1,A2):IFJ<>0THENJ=J
-10:SH(A1,A2)=JELSEGOTO790
820 P1=A1:P2=A2:GOSUB1100:GOTO640
830 ' ○○○ Ohbsoul ○○○
840 PLAY"L64FFBBBBBB","L64FFFFFFFF","L64
FFFFEEEE":B$="":IFI=2THENA1=T1*2+1:B1=-1
:C1=A1-1ELSEA1=T1*2:B1=1:C1=A1+1
850 A1=A1+B1:J=VPEEK(&H1801+A1+T2*64):B$
=B$+CHR$(J):LOCATEA1,T2*2:PRINT"ぬ";:IFJ>
241OR(J=165ORJ=199)THEN850
860 FORK=C1TOA1STEPB1:LOCATEK,T2*2:PRINT
MID$(B$,ABS(K-C1)+1,1);:NEXTK:A1=A1/2:J=
SH(A1,T2):IFJ>0THENJ=J-50:SH(A1,T2)=J:P1
=A1:P2=T2:GOSUB1100:GOTO640ELSEGOSUB1130
:GOTO640
870 ' ○○○ Pertteul ○○○
880 PLAY"EE","CD","E-L1E":B2=T2*16-1:C2=
8:SPRITE$(0)=SP$(8):IFI=3THENB1=T1*16+8:
C1=-8:K=O1(1)*16+12:L=O2(1)*16+5ELSEB1=T
1*16+24:C1=8:K=O1(2)*16+12:L=O2(2)*16+5
890 J=RND(1)*4:C1=C1+J*((K>B1)*(C1<9)-(K
<B1)*(C1>-9)):C2=C2+J*((L>B2)*(C2<9)-(L<
B2)*(C2>-9)):B1=B1+C1:B2=B2+C2:A1=(B1-12
)/8:A2=(B2+5)/8:IFFNSD>241ORFNSD=32THENP
UTSPRITE0,(B1,B2),12:GOTO890
900 IFB1>248ORB1<24ORB2>159ORB2<24THENPL
AY"L64GFEDC":GOSUB1130:GOTO640ELSEJ=SH(A
1/2,A2/2):J=J-10:SH(A1/2,A2/2)=J:P1=A1/2
:P2=A2/2:GOSUB1100:GOTO640
```


当選者発表

●10月号F・F・Bプレゼント当選者③／『ディーヴァ・ファンブック』＝〈岩手県〉鎌田徹〈愛媛県〉窪忠昭〈香川県〉広畠正夫／『MSX2 BASIC入門』〈神奈川県〉滝絵里子〈東京都〉小川純平〈愛媛県〉高橋享伸

```
910 ' ooo Legoutte ooo
920 PLAY"L64DCDCDC","L64AFAFAF","L64DDD-D-CC":B$="":A2=T2*2:IFI=4THENA1=T1*2:C1=A1-1:B1=-1ELSEA1=T1*2+1:C1=A1+1:B1=1
930 A1=A1+B1:IFFNSD>241OR(FNSD=225ORFNSD=227)THENB$=B$+CHR$(FNSD):LOCATEA1,A2:PRINT"ね";:GOTO930ELSEFORJ=C1TOA1STEPB1:LOCATEJ,A2:PRINTMID$(B$,ABS(J-C1+B1),1);:NEXTJ
940 J=SH(A1/2,T2):J=J-20:SH(A1/2,T2)=J:P1=A1/2:P2=T2:GOSUB1100:GOTO640
950 ' ooo Efpha ooo
960 PLAY"EC","DC","FE":SPRITE$(0)=SP$(9):A2=T2*2:IFI=5THENL=T1*2-1:K=-1:B2=1ELSEL=T1*2+2:K=1:B2=28
970 FORJ=LTOB2STEPK:PUTSPRITE0,(J*8+16,A2*8-1),10:A1=J+1+(-K):IFFNSD<225ORFNSD>228THENNEXTJ
980 C1=J+(-K*2):FORA1=L/2TOC1/2STEPK:J=SH(A1,T2):IFJ>0THENJ=J-40:SH(A1,T2)=J:P1=A1:P2=T2:GOSUB1100:NEXTA1:GOTO640
990 NEXTA1:I=0:GOSUB1130:GOTO640
1000 ' ooo Qenvoum ooo
1010 PLAY"L64GEC","L64BGE","L64GEC":IFI=6THENSPRITE$(0)=SP$(11):A1=T1*2:L=T2*2-1:B1=-1:B2=1ELSESPRITE$(0)=SP$(10):A1=T1*2+1:L=T2*2+2:B1=1:B2=20
1020 FORA2=LTOB2STEPB1:PUTSPRITE0,(A1*8+8,A2*8-1),RND(1)*13+2:IFFNSD>228ORFNSD=32THENNEXTA2:GOTO640
1030 J=SH(T1,A2/2):J=J-20:SH(T1,A2/2)=J:P1=T1:P2=A2/2:GOSUB1100:GOTO640
1040 ' ooo Gpulayso ooo
1050 PLAY"L64CD-DE-E","L64CCDDEE","CCCCCC":IFI=7THENB1=-1ELSEB1=1
1060 FORL=1TO4:A1=W1(L)+B1:J=SH(A1,W2(L)):IFNOT(J>224ANDJ<229)AND(A1>0ANDA1<14)THENLOCATEW1(L)*2,W2(L)*2:PRINTF$:SH(A1,W2(L))=SH(W1(L),W2(L)):SH(W1(L),W2(L))=0:W1(L)=A1:NEXTL:P1=W1(1)-B1:P2=T2:GOSUB1120:BEEP:GOTO640
1070 ' ooo Vegarll ooo
1080 PLAY"L64FFFFFF","L64FFFFFF","L64DDDDDD":IFI=8THENC1=-1ELSEC1=1
1090 FORL=1TO5:A1=(T1+C1)*2:B1=A1*8+RND(1)*9-8:B2=T2*16+RND(1)*8:FORK=2TO5:SPRITE$(0)=SP$(K):PUTSPRITE0,(B1+16,B2),11:NEXTK,L:SH(T1+C1,T2)=0:P1=T1+C1:P2=T2:GOSUB1100:GOTO640
1100 ' ●●● Crash !! ●●●
1110 GOSUB1290:FORP3=1TO10:B1=RND(1)*8:B2=RND(1)*8:FORP4=2TO5:SPRITE$(0)=SP$(P4):PUTSPRITE0,(P1*16+8+B1,P2*16-1+B2),RND(1)*13+2:NEXTP4,P3:PUTSPRITE0,(0,209)
1120 B1=O1(3-CO):B2=O2(3-CO):IFSH(B1,B2)<1ORVPEEK(&H1801+B1*2+B2*64)=225THEN1300ELSEIFP1<1ORP1>13ORP2<1ORP2>9THENGOSUB1130:GOTO640ELSEIFSH(P1,P2)<1THENGOSUB1270:SH(P1,P2)=0:LOCATEP1*2,P2*2:PRINTF$;
1130 IFI=5ORI=13THENRETURNELSEFORI=1TO12:V1(I)=0:V2(I)=0:NEXTI:A1=0:A2=0:B1=0:B2=0:C1=0:C2=0:I=0:J=0:K=0:L=0:B$="":C$="":RETURN
1140 ' ●●● Attacking ●●●
1150 A1=O1(3-CO):A2=O2(3-CO):IF(CO=2ANDFNSC<>221)OR(CO=1ANDFNSC<>189)THEN1180
1160 J=(K-157)/4:B1=RND(1)*12+1:B2=RND(1)*8+1:IFSH(B1,B2)<>0THEN1160ELSESH(B1,B2)=S(J):LOCATEB1*2,B2*2:PRINTCHR$(K)+CHR$(K+2)+ZZ$+CHR$(K+1)+CHR$(K+3);:GOSUB1130:GOTO640
1170 ' ●●● Game Over ●●●
1180 BEEP:PUTSPRITE0,(0,209):I=0:J=0:FORA1=1TO13:FORA2=1TO9:IFFNSC>160ANDFNSC<193THENI=I+1:ELSEIFFNSC>192ANDFNSC<225THENJ=J+1
1190 LOCATEA1*2,A2*2:PRINTW$;:NEXTA2,A1:IFJ=IOR(CO=1ANDI>J)OR(CO=2ANDI<J)THENCO=0
1200 FORK=0TO24:LOCATE30,23:PRINT:NEXTK:PLAY"L16O5V13C","L16O3V11G","L16S9M20000C":LOCATE7,2:PRINT"<<< GATTYAUV >>>";:LOCATE10,4:PRINT"- Result -";:LOCATE8,7:PRINT"PLAYER- 1 =";J:LOCATE8,9:PRINT"PLAYER- 2 =";I:FORK=0TO5000:NEXTK
1210 LOCATE4,12:PRINT"Player-";CO;"Is Winner !!";:IFCO=0THENLOCATE4,12:PRINT"
    Draw ...        "ELSEPLAY"CCR16CEEEEFFFFEEFFEEEEEEEE","EER16ECCCCDDDDGGFFCCCCCCCC","BBBBGGGGAAAAGGFFEEEEEEEE"
1220 FORK=0TO5000:NEXTK:RESTORE1700:READA$,B$:PLAY"XA$;","XB$;":CLS
1230 IFPLAY(1)THEN1230
1240 ' ●●● End Demo ●●●
1250 LOCATE8,10:PRINT"Let's Try Again !";:LOCATE12,12:PRINT"By LAUGH";:READA$,B$:IFA$<>"おわり"THENPLAY"XA$;","XB$;":GOTO1250
1260 IFPLAY(0)THEN1260ELSE70
1270 ' ●●● Sounds ●●●
1280 BEEP:SOUND7,7:SOUND6,255:SOUND8,16:SOUND9,12:SOUND10,4:SOUND12,20:SOUND13,9:SOUND0,15:SOUND2,10:SOUND5,2:RETURN
1290 BEEP:SOUND7,7:SOUND6,15:SOUND12,0:SOUND13,10:SOUND8,16:SOUND9,14:SOUND10,1:SOUND1,15:SOUND3,13:SOUND5,15:SOUND0,50:SOUND2,50:SOUND4,50:RETURN
1300 ' ●●● Leader Lost ●●●
1310 GOSUB1290:LOCATEB1*2,B2*2:PRINTF$;:RESTORE1320:FORI=1TO8:READJ,K:V1(I)=J:V2(I)=K:NEXTI
1320 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
1330 FORI=1TO8:A1=B1:A2=B2
1340 A1=A1+V1(I):A2=A2+V2(I):IFA1<1ORA1>29ORA2<1ORA2>22THENNEXTI:GOTO1170ELSESPRITE$(0)=SP$(RND(1)*3+2):PUTSPRITE0,(A1*16+16+RND(1)*8,A2*16+RND(1)*8),RND(1)*13+2:GOTO1340
1350 ' ●●● Start Demo ●●●
1360 CLS:SOUND7,28:SOUND6,1:PLAY"L16V1305DCDE","L16V1103DCDC","L16S9M750":B$=STRING$(34,32)+"### LAUGH-ing Soft ###"+STRING$(31,32):FORI=22TO10STEP-1:LOCATE0,I:PRINTB$;:NEXTI
1370 FORI=0TO75:SPRITE$(0)=SP$(7):PUTSPRITE0,(RND(1)*255,RND(1)*191),RND(1)*13+1:NEXTI:PUTSPRITE0,(0,209):FORI=10TO21:LOCATE0,I:PRINTB$;:NEXTI:FORI=0TO20:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(30,230);:NEXTI:RESTORE1
```

次ページへ続く

```
740:FORI=1TO9:READB$:TA$(I)=B$:NEXT
1380 FORI=1TO9:FORJ=1TO31:LOCATE0,I:PRIN
TMID$(TA$(I),32-J,J);:NEXTJ,I:I=190:LOCA
TE5,19:PRINT"  HIT RETURN KEY !! ";
1390 READA$,B$,C$:IFA$<>"おわり"THENPLAY"XA
$;","XB$;","XC$;":J=29:ELSERESTORE1840:G
OTO1390
1400 I=I+4:IFI>190THENI=161
1410 FORJ=0TO27:LOCATEJ+1,15:IFINKEY$=CH
R$(13)THEN1420ELSELOCATEJ,15:PRINT" "+CH
R$(I)+CHR$(I+2)+CHR$(29)+ZZ$+" "+CHR$(I+
1)+CHR$(I+3);:NEXTJ:GOTO1390
1420 GOSUB1130:LOCATE6,12:PRINT"   Start
ing  !!   ";:FORI=1TO2000:NEXTI:GOTO590
1430 ' ●●● Sprite Data ●●●
1440 DATA E7,C3,99,3C,3C,99,C3,E7,00,00,
18,24,24,18,00,00,00,18,24,42,42,24,18,0
0,3C,42,81,81,81,81,42,3C
1450 DATA 42,81,00,00,00,00,81,42,00,00,
18,3C,3C,18,00,00,3C,5E,AB,FF,81,81,42,3
C,10,20,26,19,98,64,04,08
1460 DATA 00,00,00,FF,00,FF,00,FF,00,00,
24,18,42,3C,81,7E,7E,81,3C,42,18,24,00,0
0
1470 ' ●●● Shield Data ●●●
1480 DATA 20,40,10,50,60,40,70,100
1490 ' ●●● Movement Data ●●●
1500 DATA -1,0,1,-1,1,1,-2,0,1,0,-2,-1,-
1,-2,1,-2,2,-1,2,1,1,2,-1,2,-2,1
1510 DATA -1,-1,1,-1,1,0,1,1,-1,1,-1,0,-
1,-1,0,-1,1,0,0,1,-1,1,-3,0,-2,0,-1,0,0,
-3,0,-2,0,-1,3,0,2,0,1,0,0,3,0,2,0,1
1520 DATA -3,-3,-2,-2,-1,-1,3,-3,2,-2,1,
-1,3,3,2,2,1,1,-3,3,-2,2,-1,1,-1,0,-1,-1
,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1
1530 DATA -1,-1,1,0,-1,1,-1,0,2,0,-2,-1,
-1,-2,1,-2,2,-1,2,1,1,2,-1,2,-2,1
1540 DATA -1,0,-1,-1,1,-1,1,1,-1,1,-1,0,
0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-3,0,-2,0,-1,0,0,-
3,0,-2,0,-1,3,0,2,0,1,0,0,3,0,2,0,1
1550 DATA -3,-3,-2,-2,-1,-1,3,-3,2,-2,1,
-1,3,3,2,2,1,1,-3,3,-2,2,-1,1,-1,0,-1,-1
,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1
1560 ' ●●● Data-Key Data ●●●
1570 DATA 1,4,6,14,19,25,37,49,57,60,62,
70,75,81,93,105,113
1580 ' ●●● S-Map Data ●●●
1590 DATA 1,0,0,2,0,0,0,0,0,2,0,0,1,0,5,
0,2,0,0,0,0,0,2,0,5,0,4,0,7,2,0,0,0,0,0,
2,4,0,4,0,6,0,2,0,0,0,0,0,2,0,6,0,10,0,0
,2,0,0,0,0,0,2,0,0,10,0,6,0,2,0,0,0,0,0,
2,0,6,0,4,0,4,2,0,0,0,0,0,2,7,0,4,0,5,0,
2,0,0,0,0,0,2,0,9,0,1,0,0,2,0,0,0,0,0,2,
0,0,1
1600 ' ●●● B-Stage Data ●●●
1610 DATAななななななななななななななななななななななななななななな,
ななむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむなな,ななノヒめもめもチ
テめもめもめもめもめも。」めもめもゥォなな,ななハフ や やツト や や や や
 や「、 や やェャなな
1620 DATAななめもヘマめもチテめもめもめもめもめも。」めもュッめもなな,
なな やホミ やツト や や や や や「、 ヤョー やなな,ななナヌめもルロチ
テめもめもめもめもめも。」オキめも・ァなな,ななニネ やレワツト や や や や
 や「、カク やヲィなな
1630 DATAななめもムモめもチテめもめもめもめもめも。」めもアウめもなな,
なな やメヤ やツト や や や や や「、 やイエ やなな,ななン゜めもめもチ
テめもめもめもめもめも。」めもめもスソなな,なな゛た や やツト や や や や
 や「、 や やセタなな
1640 DATAななめもムモめもチテめもめもめもめもめも。」めもアウめもなな,
なな やメヤ やツト や や や や や「、 やイエ やなな,ななナヌめもユラチ
テめもめもめもめもめも。」ケサめも・ァなな,ななニネ やヨリツト や や や や
 や「、コシ やヲィなな
1650 DATAななめもヘマめもチテめもめもめもめもめも。」めもュッめもなな,
なな やホミ やツト や や や や や「、 ヤョー やなな,ななノヒめもめもチ
テめもめもめもめもめも。」めもめもゥォなな,ななハフ や やツト や や や や
 や「、 や やェャなな
1660 DATAななななななななななななななななななななななななななななな,
むむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむむ,むむむむむむむ
むむむむむむむむむむむむむむむむむむむ,"     <<< G A T T Y
 A U V >>>"
1670 ' ●●● B.G.M. Data ●●●
1680 DATA DDR64CCR64DDR3,DDR64CCR64DDR3,
DDR64CCR64DDR3,DDR64CCR64DD
1690 DATA CCDDEEFFR64EER64FFR3,FFR64EER6
4FF,EEFFGGAAR64GGR64AAR3,GGR64FFR64GGR3
1700 ' ●● MD-Battle After ●●
1710 DATA AAAAAAGGO6CCCCO5BBBBGGGGGGFFBB
BBAAAR16AAAAAAGGO6CCCCO5BBBBGGGGGGFFBBBB
A,V3AAAAAAAAV4AAAAAAAAV5AAAAAAAAV6AAAAAA
AAV7AAAAAAAAV8AAAAAAAAV9AAAAAAAAV10AAAAA
AAAV11
1720 DATA AAAAAAGGO6CCCCO5BBBBGGGGGGFFBB
BBAAAR16AAAAAAGGO6CCCCO5BBBBGGGGGGFFG+G+
G+G+AAAAAAAAAAAABBBBAABBO6CCCCCCCC,FFFFF
FFFFFFFFFFFGGGGGGGGGGGGGGGGFFFFFFFFFFFF
FFFGGGGGGGGG+G+G+G+AAAAAAAAAAAAFFFR16AGE
DEEEEEEEE
1730 DATA おわり,
1740 ' ●●● Title Data ●●●
1750 DATAにに    Simulation  Battle    にに
1760 DATAにのひひは                 は はに
1770 DATAには  は    ひのふ   は は    は は は はに
1780 DATAには    のひは は ひのふひのふのひは は は は はに
1790 DATAにほ  へみほ ほ ほ  ほ  ほ ほ ほ ほ ほ へへみに
1800 DATAには  は のひは ふ  は  は のひは ひひひ のふ に
1810 DATAにひひひは は は    ふ  は は は      ふ に
1820 DATAに   ふ          ふ            に
1830 DATAにに --- In 1987 By LAUGH --- にに
1840 ' ●● MD-Battling !! ●●
1850 DATA AAAADEFGAAR16AFFFF,AAAAAAAAAAA
AAAAA,CCR8CCR8CCR8CC
1860 DATA GGGGCDEFGGR16GEEEE,GGGGGGGGGGG
GGGGG,CCR8CCR8CCR8CC
1870 DATA FFFFO4BO5CDEFFR16FDDDD,FFFFFFF
FFFFFFFFF,CCR8CCR8CCR8CC
1880 DATA CDEFCDEFDEFGDEFG,EEEEEEEEFFFFF
FFF,CCR8CCR8CCCCCCCC
1890 DATA AAAADEFGAAR16AFFFF,AAAAAAAAAAA
AAAAA,CCR8CCR8CCR8CC
1900 DATA GGGGCDEFEER16EGGGG,GGGGGGGGGGG
GGGGG,CCR8CCR8CCR8CC
1910 DATA FFFFO4BO5CDEFFR16FDDDD,FFFFFFF
FFFFFFFFF,CCR8CCR8CCR8CC
1920 DATA DEFGDEFGEFGB-EFGB-,GGGGGGGGGGG
GGGGG,CCR8CCR18CCCCCCCC
1930 DATA おわり,,
1940 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1950 ' ●   Are You Tired ?   ●
1960 ' ●     By LAUGH  1987  ●
1970 ' ●                     ●
1980 ' ●   == My Address ==  ●
1990 ' ●  350-13 Saitamaken  ●
2000 ' ●          Sayamashi  ●
2010 ' ●    Irumagawa 938-8  ●
2020 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

使用上の重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこんだら念のため、プログラムをセーブしてからRUNすることをおすすめします。

アッラ〜とってもきれいなゲーム

変数の意味

■スプライト座標用

T1、T2……キャラクタ移動用カーソルの座標

■テキスト座標用

O1(n)、O2(n)……ヴェガールの座標

W1(n)、W2(n)……ウォールの座標

■その他の変数

A$、B$……データ読みこみ用

A%(n)……マシン語プログラム格納用

A1、A2、B1、B2、C1、C2……座標計算用

BF……接触判定用フラグ

BG$……BGMデータ読みこみ用

C$……キャラクタ読みとり用

CO……プレイヤーの交代(1……左プレイヤー、2……右プレイヤー)

DK(n)……移動データ、キーデータ読みこみ用

F$、W$、ZZ$……ウォールキャラ表示用

FND$……画面上のキャラクタ読みとり用(ユーザー定義関数)

FNSC、FNSD……多色キャラクタ定義用

GG……BGM用のフラグ

I、J……汎用(主にループ用)

K、L……汎用

K……マシン語呼び出し用

M1(n)、M2(n)……座標計算用

P1、P2、P3、P4……爆発時の処理用

PL……プレイヤーの設定

Q……汎用(主にマシン語)

S(n)……シールドデータ読みこみ用

SP$(n)……スプライトパターン定義用

TA$……タイトルデータ読みこみ用

V1(n)、V2(n)……キャラクタ判定用

X……移動判定用

プログラム解説

10　初期設定

20　マシン語データ読みこみ

30〜40　キャラクタ定義(文字を太くする処理など)

50　タイトル画面表示等

60　多色刷りキャラクタの定義

70　メインプログラムへ飛ぶ

80　マシン語データ(20行で読みこみ)

100　REM文

110　多色刷りキャラクタ用のカラーデータ(30行で読みこみ)

120〜540　キャラクタおよびカラーデータ(40行で読みこみ)

550　REM文

560　初期設定、スプライトデータ読みこみ

570　シールドおよび移動データ読みこみ、ユーザー関数定義

580　カーソル移動データ読みこみ、背景用キャラクタ設定、ユーザー定義関数の設定

590　REM文

600　シールドマップデータ読みこみ、ウォール設定

610　ウォールを乱数で配置

620　両軍のヴェガールの位置を設定、BGMデータ読みこみ

630〜640　ウォール書き換え

650〜660　プレイヤーの交代

670　キャラクタ移動用カーソルの表示およびカーソルの移動

680　移動ミスの処理

690〜740　キャラクタ移動

750　攻撃ルーチンに飛ばす

760〜820　ヴァータント攻撃(効果音を鳴らす、弾の表示：以下各キャラクタについて同様)

830〜860　オブソール攻撃

870〜900　ペルテウル攻撃

910〜940　レグーティ攻撃

950〜990　エッファ攻撃

1000〜1030　クェンヴォーム攻撃

1040〜1060　グプレイソ攻撃

1070〜1090　ヴェガール攻撃

1100　REM文

1110　爆破処理

1120　各キャラクタとヴェガールの被弾判定

1130　変数の初期化

1140　REM文

1150　ヴェガールが捕られたかを判定

1160　捕ったキャラクタのランダム配備

1170〜1230　戦闘結果判定

1240〜1260　エンディングデモ

1270〜1290　効果音

1300〜1340　ヴェガールが破壊されたときの処理

1350〜1420　オープニングデモ

1430〜1460　スプライトデータ(560行で読みこみ)

1470　シールドデータ(570行で読みこみ)

1490〜1550　移動方向データ(570行で読みこみ)

1560　コマごとのカーソル移動データ(580行で読みこみ)

1580　マップデータ(600行で読みこみ)

1600〜1660　ステージデータ(600行で読みこみ)

1670〜1690　BGMデータ(620行で読みこみ)

1700〜1730　エンディングBGMデータ(1220行で読みこみ)

1740〜1830　タイトル画面データ(1370行で読みこみ)

1840〜1930　オープニングBGMデータ(1390行で読みこみ)

1940〜2020　REM文

プログラム確認用データ

(使い方は55ページにあります)

10>218	20> 86	30> 53	40>208	1050> 62	1060>217	1070> 52	1080> 50
50>153	60>112	70>151	80> 38	1090> 24	1100> 24	1110>240	1120> 22
90>140	100> 62	110>136	120> 80	1130> 10	1140> 59	1150> 81	1160>136
130>168	140>174	150>167	160>170	1170> 83	1180>146	1190>232	1200> 15
170>172	180>171	190>166	200>161	1210>209	1220> 98	1230> 71	1240> 63
210>165	220>221	230>175	240>175	1250>219	1260>181	1270> 67	1280>158
250>215	260>164	270>222	280>211	1290>150	1300> 76	1310>136	1320>136
290>223	300>216	310>219	320>209	1330>246	1340>227	1350> 48	1360>219
330>171	340>165	350>163	360>215	1370>197	1380> 11	1390>235	1400>126
370>173	380>218	390>165	400>221	1410>194	1420>152	1430> 74	1440>136
410>173	420>166	430>162	440>217	1450>253	1460>136	1470> 92	1480>190
450>163	460>164	470>215	480>216	1490> 64	1500>167	1510>164	1520>136
490>164	500>164	510>164	520>164	1530>138	1540>137	1550>136	1560> 41
530>166	540>164	550> 12	560>236	1570>149	1580> 65	1590>152	1600> 72
570>105	580>152	590> 48	600>207	1610>125	1620>160	1630>232	1640>160
610> 18	620>122	630> 55	640> 73	1650>168	1660>151	1670> 5	1680>233
650>164	660> 56	670>167	680> 82	1690>233	1700> 25	1710>184	1720>241
690> 67	700>111	710> 63	720>147	1730> 25	1740> 35	1750>157	1760>135
730> 29	740>143	750>197	760> 50	1770> 74	1780>132	1790> 73	1800>134
770> 46	780>223	790>184	800>184	1810> 79	1820>132	1830>232	1840> 88
810> 46	820>244	830> 51	840>107	1850>218	1860>216	1870>220	1880>164
850>111	860> 52	870> 72	880> 67	1890>218	1900>218	1910>220	1920>149
890>242	900>168	910> 66	920> 77	1930> 53	1940>246	1950> 55	1960> 24
930>175	940> 58	950> 41	960> 72	1970> 83	1980> 17	1990>104	2000> 39
970> 30	980>223	990>150	1000> 40	2010> 38	2020>246		
1010>149	1020>204	1030> 58	1040> 89				

好評発売中！増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4〜7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

MSXの音楽とサウンド

セッション4

PLAYしてみればわかるMML(前編)

解説&プログラム:よっちゃん

今回はMSXでメロディーが演奏できる、PLAY文の基本をやってみよう。かんたんそうで奥が深そうだけど、やっぱりかんたん。

前回までに解説したSOUND文は、PSGのレジスタに直接データを書きこんでMSXの音を操作する命令だった。

これに対してPLAY文は音の高さ、長さを指定して演奏する「音楽」を楽しむ命令で、そのためのPLAY文データを作る規則のことをMMLという。MMLとは、Music Macro Languageの略だ。"LANGUAGE"というくらいだから、これもひとつの「言語」なのだ。

今回は、このPLAY文のMMLをよりくわしく、実際に音を出しながらやってみよう。

音の高さを指定するコマンド

O〈数値〉	音域を1～8の数値で指定する。初期値はO4でもっともよく使われる音域に設定されている。
A～G	Oで指定された音域のなかで、音の高さを指定する。Cがドで順に上がっていきBがシとなる。
＃、＋、－	＃と＋は直前の音を半音上げる。－は直前の音を半音下げる。
N〈数値〉	音の高さを0～95の数値で指定する。N1、N2、N3……と半音ずつ上がっていき、N1はO1のC＃と、N95はO8のBと同じ高さになる。N0は休符と同じ。

よく使われるのは、Oで音域を指定し、A～Gで音の高さを決めるやり方。

＃と＋はどちらも直前の音の高さを半音上げるコマンドで、－は直前の音を半音下げるコマンドだ。

```
PLAY"O4CDD+EFEE-DD"
```

ダブルクォーテーション(")のなかが音のデータになる。たとえば、「D+」は八長調のレを半音上げた音で、これは「E－」としてもいい。図1を見るとわかるように、＋と－を使ってピアノの黒鍵の音を表すときには2とおりの方法があるのだ。ただ、次の例に注意。

```
PLAY"O4GG+AA+BB+"
```

音が半音ずつ上がっていくはずなのに、最後の音(B+)で急に音が下がってしまった。

じつは、1つの音域にはCからBまでの音しかない。だから、たとえばO4のB+は同じO4のCのことになる。今の例でちゃんと半音ずつ上げていくには、

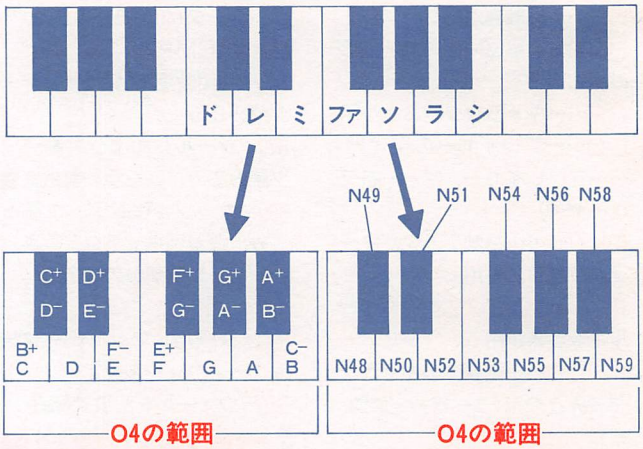
```
PLAY"O4GG+AA+BO5B+"
```

とすればいいわけだ。

もうひとつ、音域を指定するOや音名のA～Gをまったく使わずに音の高さを指定する方法がある。それが、Nだ。

たとえば、O4の音域にある音をN方式で表すと、図1の右下のようになる。これはこれでおもしろい使い道があるのだが、それについてはまた別の機会に。

図1. キーボードとMMLの音の高さの関係およびその表し方



音の長さを指定するコマンド

L〈数値〉	数値の範囲は1～64までで、音の長さを決める。L1を全音符とするとL2は2分音符、L4は4分音符となる。初期値はL4になっている。
(ピリオド)	符点とまったく同じ働きをする。音名や休符の後ろにつける。
R〈数値〉	数値の設定のしかたはLコマンドと同じで休符の働きをする。初期値はR4になっている。

Lは基本になる音の長さを決めるコマンドで、L1がいちばん長い全音符。以下、全音符をいくつに分けるかで値を指定していく(図2)。

単純に割り算で長さを決めているので、23分音符や、59分音符なんていう、ふつうの音楽ではまず使われることのない指定もできる。

好評発売中！
増刊 MSX プログラムコレクション ファンダムライブラリー①
4～7月号のファンダム掲載の41本と『プログラムポシェット』の9本収録。プログラム確認データ他記事満載。定価780円。徳間書店

図2. Lコマンドと音符の関係

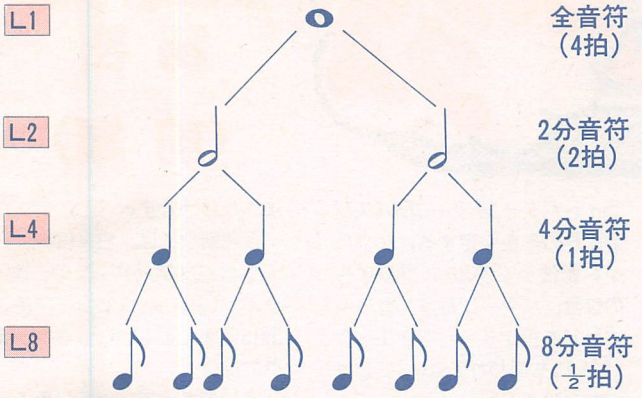


図3. 3連符とLコマンド

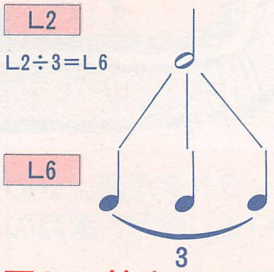
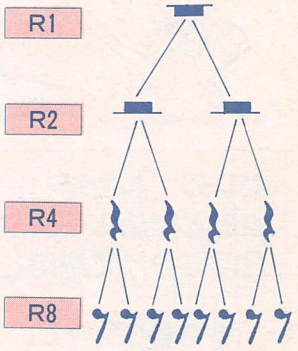


図4. 符点について

L2C＝♩ L2C.＝♩.

図5. Rコマンドと休符の関係



PLAY"L4CL8ECL16EGECL23BAGFECD"

上のように打ちこんでみると、だんだん音の長さが細かくなってゆくのがわかる。Lコマンドは、いったん指定すると次に新しく指定するまで有効だ。

また、A～Gの音名のあとに続けて数値を書くことで、そのつどの音の長さを指定することができる。

PLAY"L8CDE4DEG16F16E"

このやり方は、#やーと同じように直前の音にのみ有効なので、一部分だけ音の長さを変えるのに使うものだ。音名のあとにかく数値の意味も、Lで使った数値と同じ意味になる。つまり、E4というのはL4Eと同じ意味なわけだ。

ピリオド（．）は、音楽で使う符点と同じで、直前の音（または休符）の長さを1.5倍にする。たとえば、こんなふうに。

PLAY"O5L8CGCGC.L16GR8EDCR8.CR8O6C"

Rは、休符の長さを指定するコマンド。長さの指定は、Lや各音と同じでR1が全休符だ。LとRのコマンドはたがいに独立しているので、LとRの関係を気にすることはない。ただし、Lと違ってRの長さは毎回指定が必要で、指定しないとすべてR4になってしまう。

PLAY"L8CR8L16DR16EFR8GR16AR16BR16"

Rのかわりにまえの表に出ていたN0を使うこともできる。これは、Lの指定によって長さが変わるので、休符の長さが音と同じときはこちらのほうが便利。

PLAY"L16CN0CDEN0EFGN0AGE4"

テンポを指定するコマンド

T〈数値〉	数値の範囲は32～255までで、演奏のテンポを指定する。初期値は120になっている。

楽譜のはじめによく、

♩＝120

という指定があるけれど、これは1分間に演奏する4分音符の数を示していて、結局、演奏の速度（テンポ）を意味している。

PLAY文でもまったく同じように演奏の速度を指定できる。それがTコマンドだ。

Tのあとに、1分間に演奏すべき4分音符の数を指定するわけだ。

PLAY"T120L4CDEFT140DEFGT160EFGAT200FGAB"

たとえば、上のようにしてみると、だんだん演奏のテンポが速くなるのがわかるだろう。

音量を指定するコマンド

V〈数値〉	数値の範囲は0～15までで、音量を指定する。数が大きいほうが大きな音になる。初期値は8になっている。

Vは音量（音の大きさ）を指定するコマンドだ。

PLAY"L4V0CV1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV8CV9CV10CV11CV12CV13CV14CV15C"

だんだん音が大きくなってくる。ただし、聞いた感じではV12がV6の倍の大きさとはならないので、音量のバランスは耳で判断するしかない。

和音を演奏する

PSGはトーン・ジェネレータを3つ持っているので、3重和音までの演奏が可能だ。

PLAY"CDE","EFG","GAB"

このようにデータをカンマで区切っておくと、同時に3つの音源（チャンネルA～C）からそれぞれ指定された音が出てくる。結果として、和音が演奏できるわけだ。

チャンネルごとにテンポや音の長さなどの指定は独立しているので、たとえば、次のように「全然気のあっていない合奏」も表現できる。

PLAY"T120O4L9CD","T100O5L4CD","T80O6L2CD"

特にテンポなどの指定は、各チャンネルごとにきちんとあわせておかないといけない。

音の感じを変える

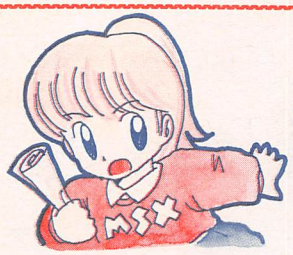
S〈数値〉	エンベロープの形を指定する。このコマンドを使用するときは、必ずMコマンドの指定が必要。
M〈数値〉	数値の範囲は1～65535までで、エンベロープの周期を指定する。

PSGでは、まともに音色を変えることができないので、エンベロープ（音の強弱変化）やノイズを使って音に表情をつける。

エンベロープは、MMLのMコマンドとSコマンドで指定することができるが、ノイズはSOUND文の力をかりないとどうしようもない。そこで、SコマンドとMコマンドについては、次号のセッション5「PLAY文とSOUND文の微妙な関係」でくわしく扱うことにしよう。では、また次号で。

サウンド募集

このコーナーでは、読者がBASICで作った音を募集します。応募はハガキにSOUND文やPLAY文で書いて送ってください。また、その音にふさわしいタイトルもつけてほしい。もちろん10月号の「サウンド・エディタ」も音作りに利用してほしい。おもしろいものは、このコーナーに掲載し、栄誉を讃えます。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで。



Q&Aボックス

多色刷りの秘密〈前編〉

美しい“多色刷り”のキャラクタ定義。その原理と実際の使い方について、今月、来月の2回にわけて説明します。

“多色刷り”って、いったい何なの？

Q 最近のファンダムにキレイな色のキャラクタを使ったゲームがよく掲載されていますが、いったいどうやってあのようなキャラクタを表示しているのですか？　できるだけわかりやすく教えてください。

（大阪／鈴木忠治・14歳）

A 最近、よくQ&Aボックスによせられる質問のなかで、この“多色刷り”に関する質問が多いんだよね。みんなも、ファンダムを見て気がついているかもしれないけど、最近の投稿プログラムの中でも、この多色刷りを使っているものが目立ってきているんだ。MSXでゲームを作ったことのある人だとわかるんだけれども、キャラクタなんかを作っていても、思いどおりの色合いにならないんだよね。んで、今月と来月でみんなのアコガレ(?)の多色刷りについて説明していこうと思います。

で、そのためにはVRAMについて説明しなければならないんで、まずはそのVRAMについてチョット書くね。

VRAM内は、パターン名称テーブル(画面上の文字を格納するところ)、カラーテーブル(文字の色を設定する)、パターンジェネレータ・テーブル(文字パターンの形を設定する)、スプライトパターン・テーブル(スプライトの形を設定する)、スプライト属性テーブル(スプライトの位置、パターン番号、カラーコードを設定する)、空きエリア(なんにも使われてない)に分けられているんだ。

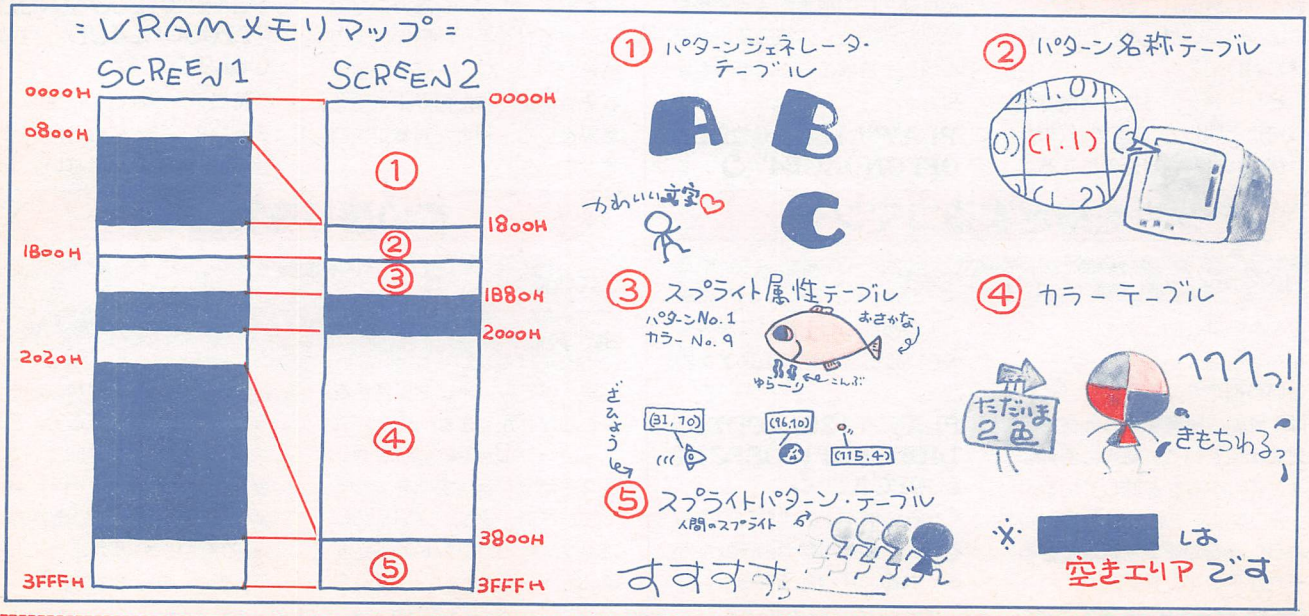
ファンダムに送られてくるゲームは、SCREEN1を使用しているものが多いんだ。ただ、SCREEN1ではグラフィックが使えない、キャラクタ(文字)が単色だ、など実際ゲームを作るとなると妥協しなければならないことが結構あるんだよね。逆にSCREEN2だといろいろな色をつかうことができるんだけれど、文字をグラフィックとして扱わなければならなくなってしまうんだ。というのは、SCREEN1と2では各テーブルの領域(大きさ)が違うために機能も変わるからだ。

そこで、その不満を少しでも解消するために“多色刷り”が生まれたわけです。

多色刷りとは、8×8ドットからなる文字パターンの、横1ライン(8ドット)につき2色、計16色使えるようにしちゃうテクニック。

そいでもって、どういうふうにするかというとですねー、まあ、要するにひとことでいうと“SCREEN1と見せかけておいて、じつはSCREEN2にするんだよおん”ということなのです。といってもわかんないよね。要するに、BASICではSCREEN1を指定しておいて、VDPをSCREEN2にするんだ。詳しいことは来月説明しよう。じつは多色刷りのサンプルプログラムもできてるんだよぉ。と、怪しい匂いを漂わせつつ次号へつづく。ぷ〜ん。

というわけで後編へつづく……



MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

信長の野望《全・国・版》の戦略らしい戦略と、大戦略のオリジナルマップ募集の2本立て。オリジナルマップは手書きも可能なので、ディスク版を持ってない人もマップ作りの規則を読んでどんどん送ってください。

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX／MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集!
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に!
■送り先／〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください!

信長の野望《全・国・版》

82ページ

大戦略
MSX2ディスク版発売記念 オリジナルマップ大募集!

大戦略MSX2ディスク版ならオリジナルマップを作ってプレイできる

123ページのFAN NEWSで紹介しているように、マップエディットができる大戦略のMSX2ディスク版が発売された。そこで、発売元のマイクロキャビンさんといろいろ話し合い、オリジナルマップを大募集することにした。

賞品はなんと、オリジナルマップの優秀作品が16枚入った特製の大戦略マップコレクション。これを選ばれた16枚のマップの作者＋惜しくも選ばれなかった人の中から抽選した14人の合計30名にプレゼントします。また、今回の募集でとくに設けた3つの部門の最優秀作品の作者＋特別賞のMファン大賞とキャビン賞の受賞者、合計5名にはマイクロキャビン特製のキャビントレーナーをプレゼント。さらに、Mファン大賞の受賞者にはマイクロキャビンから発売されているMSX用のゲームソフトを1本プレゼントします。

マップの募集方法

まず、マップは3つの部門別に募集します。

【デザイン部門】　これは40×40ヘックスのキャンバスを使ったグラフィックを受け付ける部門。もちろん、戦いの場としても使えないとダメ。

【バランス部門】　ふつうの戦略マップを受け付ける部門。戦略が楽しめるほど評価される。

【スモールマップ部門】　これはマップ(スモール)No.1のSmall(アイランド)Islandのような小さい島をデザインしたマップを受け付ける部門。戦場は狭くとも、いろいろな戦略が楽しめるマップを待っている。

送り先は右上にある情報募集と同じ。FAN STRATEGYのあとに、"大戦略オリジナルマップ　○○部門"のように書いてください。

応募の締め切りは、12月20日(必着)。プレゼントディスクに入るマップは本誌3月号で掲載する予定。プレゼントの当選者の発表も同時に行います。

かんじんの募集方法。すべての大戦略マニアがディスク版を持っているわけではないので、81ページにあるマップのデザインシートをコピーしてマップを書きこみ、マップ名とコメントを書いたものと合わせて送ってもらうことにしました。ディスク版を持っている人はディスクにセーブして送ってください。特典として各部門の最優秀作品をセーブして返却します!

マップ作りの規則

オリジナルマップを募集するといっても、ほとんどのユーザーがまだディスク版を手にしていないはず。まずは、マップ作りの規則をかんたんに紹介しておこう。

①都市と空港の合計を99個以内にすること(首都も含まれる)。
②首都は両国に1つずつあるようにする。
③国どうしの本国領をあまり接近させないようにする。とくに本国領(首都から5ヘックス以内)が重なると戦場としての意味がなくなってしまう。
④本国領を山や川、もしくは海で埋めてしまうと、兵員と装甲車以外の地上兵器が移動できなくなってしまう。とくに海を渡れる地上兵器はないので要注意。
⑤2国間を川や海で分断した場合も、途中までしか進めないユニットがあるので注意。
⑥本国領内に小さな島を作り、その中に首都を置いた場合、コンピュータ側は川や海を渡れないユニットを生産する可能性がある。
⑦どちらか片方を少し有利にしておく。

とくにコンピュータに受け持たせる国をデザインするときは③～⑥に注意すること。⑦はゲームをおもしろくするのに必要。また、2つの国に極端な経済力の差をつけてしまうと、プレイヤーはやる気がせず、コンピュータにやらせるとゲームにならないという可能性がある。

マップ作りの基本

マップの傾向は大きく3つに分けられる。1つはマップの外観に意味を持たせたデザイン優先のマップ。もう1つはいろいろな戦略が楽しめるように工夫されたバランス優先のマップ。最後の1つは手軽に楽しめるスモールマップだ。

この3つの傾向のマップの例をROM版の大戦略に入っていたものから抜き出すと、

デザイン優先……Setonaikai(セトナイカイ) WarsやMountain(マウンテン)

バランス優先……Island(アイランド) Campaign(キャンペーン) やLoad(ロード) to(トウ) Victory(ビクトリー)

スモールマップ……Small(スモール) Island(アイランド)

といったところ。これらのすでにあるマップを参考にしながら作るといい。

マップの記入方法

このページの下にある2つのマップはすでにカラーページで紹介したマップを記号で表したものだ(ディスク版の大戦略のマップデータを変換してプリンタに打ち出したもの)。デザインシートに記入するときの参考にするといい。記号とヘックスの関係は、

道路……○
平地……●
荒れ地……□
砂漠……@
森……スペード
山……∧
川……◆
海……・
中立都市……P
ブルー国都市……Q
レッド国都市……R
中立空港……p
ブルー国空港……q
レッド国空港……r
ブルー国首都……ア
レッド国首都……イ

のようになっている。81ページのデザインシートに記入するときは、この記号とヘックスの関係を上の表に書いてからマップを記入するといい。また、すべてのヘックスを記号で書かなくても、たとえば海などは青く塗っておくなどの処理でもOK。そういうときは表の対応キャラのところを青く塗っておくこと。

送られてきたマップはすべてディスク版のマップエディタで作り、実際に戦って評価する。この作業はまぎれもなく人間がやるわけで、入力ミスが発生する可能性がある。わかりやすく書くほどミスは起こりにくい。

コツについて

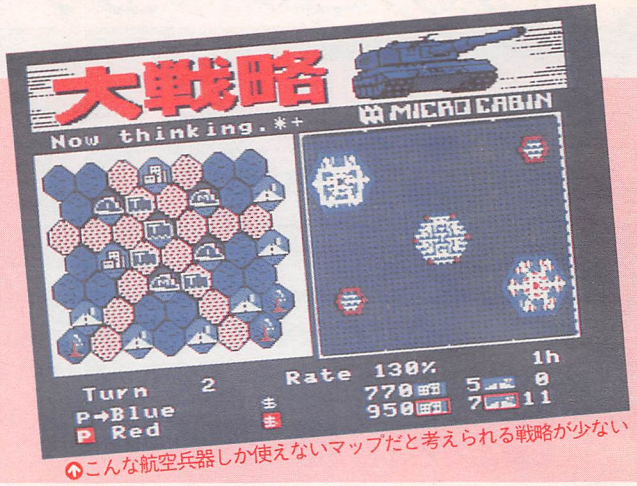
いいマップはどうすれば作れるのか？　はっきりいってそんなことわからない。ただ、いくつかのコツがあるのは確かだ。

たとえばLoad to Victoryは道のデザイン、Small Islandは島の東端のレッド国都市がバランスをよくしている。

乱暴だが、この2つの例から結論を求めると、"マップ作りのコツは道のデザインと都市の配置にある"となる。

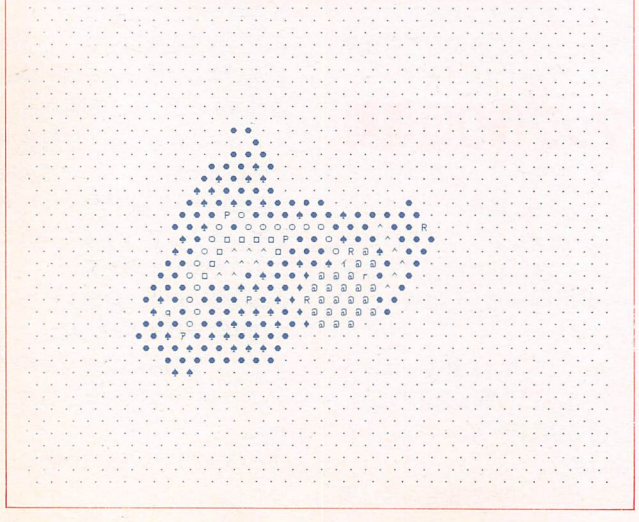
道のデザインは進軍に大きく影響する。いろいろな進軍パターンが可能なほうが奥の深いマップになる。道のデザインが失敗しているマップは攻め方がワンパターンになり、1度プレイしたら2度とやる気がしない。

都市の配置は経済力に差をつける。経済力は戦略に大きく影響する。経済力が低すぎると、これまたワンパターンの戦略しか考えられなくなってしまう。

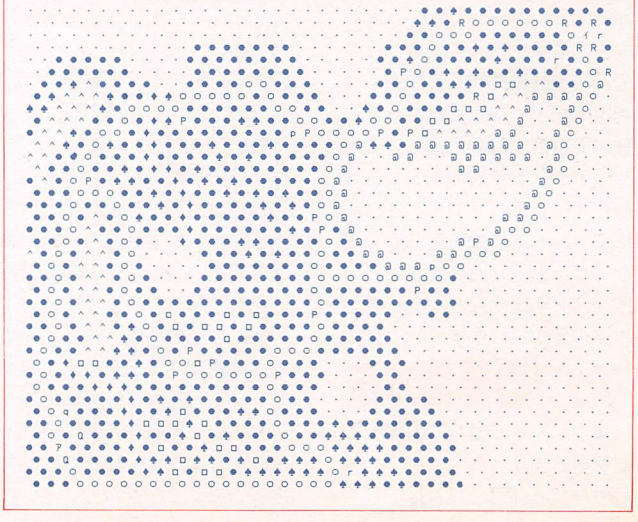


こんな航空兵器しか使えないマップだと考えられる戦略が少ない

マップNo.1 Small(スモール) Island(アイランド)



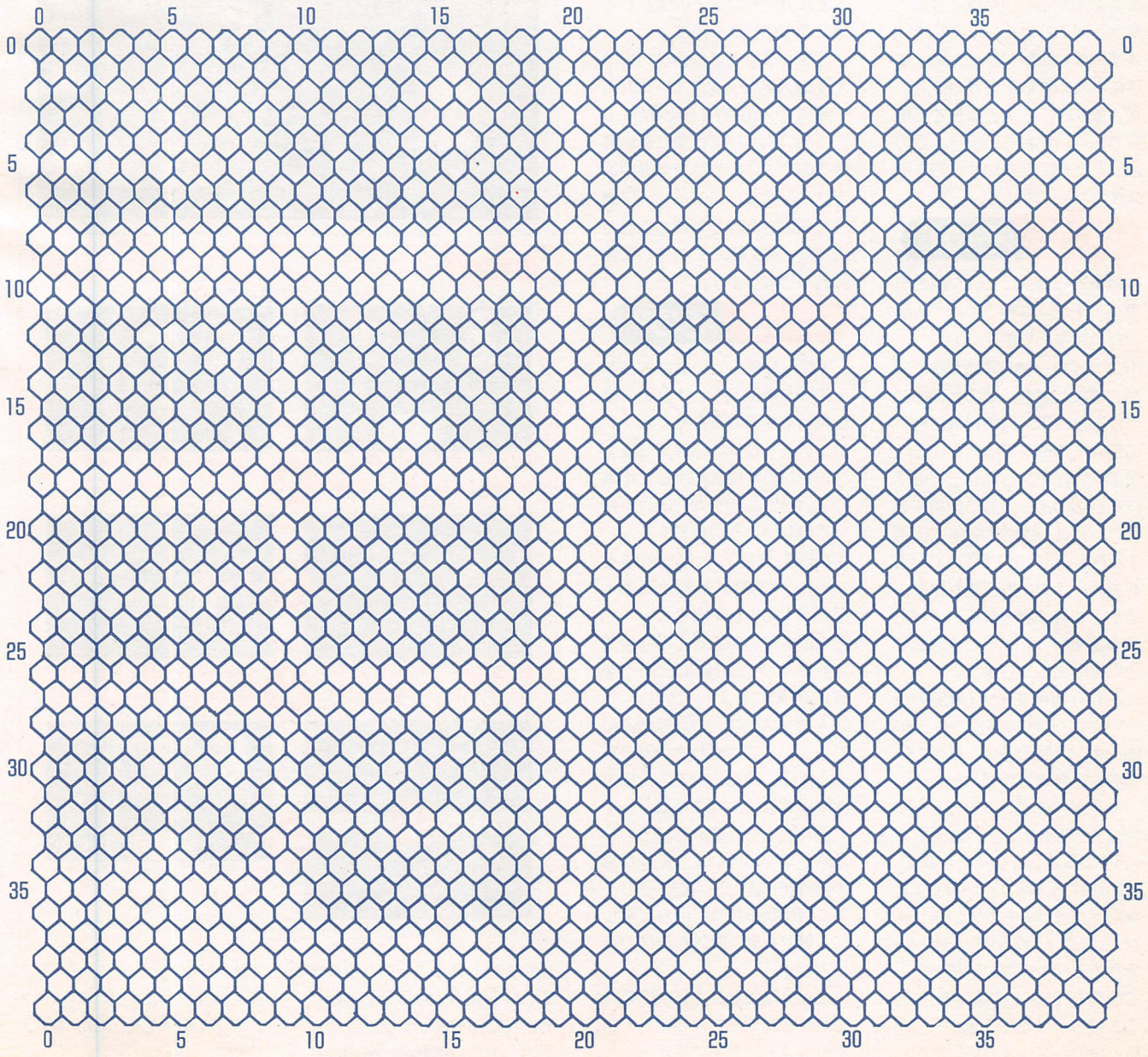
マップNo.2 Load(ロード) to(トウ) Victory(ビクトリー)



マップデザインシート

FAN STRATEGY

ヘックス	道路	平地	荒地	砂漠	森	山	川	海
対応キャラ								
ヘックス	中立都市	ブルー国都市	レッド国都市	中立空港	ブルー国空港	レッド国空港	ブルー国首都	レッド国首都
対応キャラ								



信長の野望《全・国・版》

コンピュータのクセを見抜いて勝つ！
兵庫県　佐藤明雄クンの情報

このゲームではレベルが高くなるほどコンピュータ側の兵員増強が早くなるように思えます。このため、戦争はなるべく避けたほうがよいにもかかわらず、のんびりしているとコンピュータ側の国がどんどん強くなって身動きがとれなくなってしまいます。早い時期に多くの領土を手に入れるには暗殺が有効ですが、最初のうちはどうしても暗殺できない大名もいます。このようなときのうまいやり方を考えました。

兵法 その1

戦争でのコンピュータ側の思考ルーチンにはわりとはっきりした特徴があります。

①コンピュータの領地が敵に攻めこまれた場合、敵の兵力のほうが多ければ、城の付近に5つの部隊を集めて守ろうとする。敵の兵力が少なければ5つの部隊を自国のあちこちに配置する。

②コンピュータの大名本人の第1部隊（○印の第1部隊）に2倍を越える兵力の敵部隊が接触すると、戦況に関係なく、逃げ出せる国を持っているときは戦わずに逃げ出してしまう。

これを利用すると（地形の条件にもよりますが）2つ以上の国を持つ大名の国は、最後の1国を除き無傷で手に入ります。

例をあげます。コンピュータ側は500の兵力を5つの部隊に100ずつ編成しているとします。攻めこむ側は兵力201～499までならどれだけでもかまいませんが、どれか1つの部隊が201以上の兵力でなければいけません。この兵力201以上の部隊を、あちこちにちらばる敵の第2～5部隊と接触しないようにしながら、敵の第1部隊（たいていは城にこもっている）に接触させると、戦闘なしでコンピュータの大名は逃げ出します。

もちろん、この国は（コンピュータ側500）＋（攻めこんだ側201以上）の兵力701以上の国として自分のものになります。

注意しなくてはならないのは、代理の大名が治めている国（第1部隊が×印）や1国しか持っていない大名は逃げずに戦い続けるので、このやり方は通用しません。また、コンピュータ側よりも大きな兵力で攻めこむと、敵部隊が城の周りに集中して全面戦争になります。

兵法 その2

1国しか持っていない大名などの国を無傷で手に入れるには仕掛けをする必要があります。コンピュータは部隊編成を変えないという特徴を利用した作戦です。ただし、自分が2国以上持っていないと不可能です。

①自国のうち1国（仮にA国とする）の部隊編成を変えて第1部隊を1％にしておく。

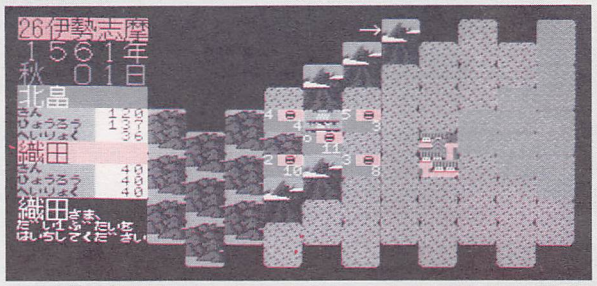
②A国の兵力のほとんどか全部をもう1つの国（仮にB国とする）に移動する。

③A国へは当然、敵が攻めこんでくる。ここは戦わずに降参する。A国に攻めこんできた敵の部隊編成は、つぎの季節から①で変えたとおりになる。

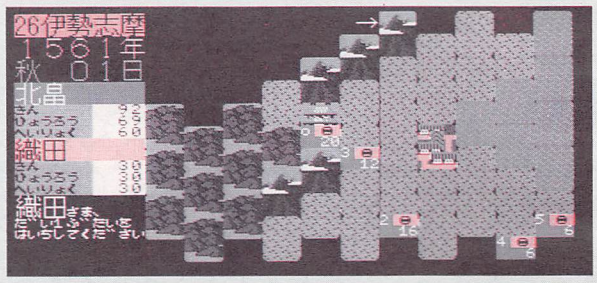
④敵が集中しないように少なめの部隊をB国からA国に送りこみ、敵の第1部隊だけを攻撃して、第2～第5部隊を無傷で手に入れる。

たとえば敵が兵力1500の部隊で攻めこんできたとしても、第1部隊はその1％ですから、わずかに15ということになります。これなら兵力50くらいの部隊でもかんたんに倒せます。また、兵力の大きい部隊ほど敵の大名本人が率いている可能性が高く、その場合は兵法その1のパターンで第1部隊もそのまま手に入ります。

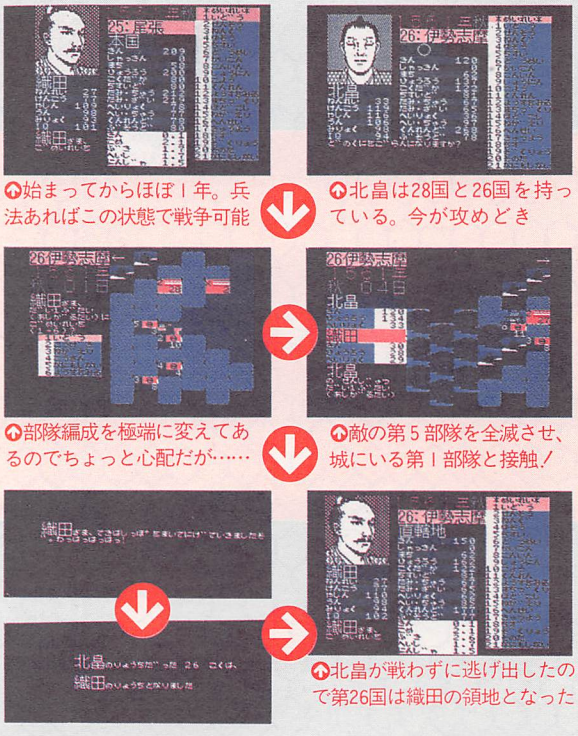
■兵力が多いときの配置



■兵力が少ないときの配置



■実戦例



始まってからほぼ1年。兵法あればこの状態で戦争可能

北畠は28国と26国を持っている。今が攻めどき

部隊編成を極端に変えてあるのでちょっと心配だが……

敵の第5部隊を全滅させ、城にいる第1部隊と接触！

北畠が戦わずに逃げ出したので第26国は織田の領地となった

TVフィルター
FSⅡ
エフエスツー

お支払いは正月でOK

全国で大好評!! 目が楽だ! 目が疲れない!

最高!!としか言いようがありません。今までの目の疲れからくる頭のいたさがウソのようです。僕は、プログラム制作を主としているのですが目や頭がすぐにいたくなって、せいぜい3時間も、もてばいいところでしたが、このフィルターをつけてからは、目を衝く光がなくなり、あきらかに楽になりました。おかげで、視力の低下もとまり、プログラムの制作もまえより、はるかに速くすすむようになりました。なんと!!モニターが見やすくなっただけで、まえと同じ時間で 150行も多くうちこめました!!打ちこみミスも、すごく少なくなりました。とにかく買ってよかったです。
三重県上野市　池田光晴(14)くん、おたよりありがとう。

※左画面にTVフィルターFSⅡを使用

大好評ロングラン!半額キャンペーン実施中!!

付けたその時から目が楽になる。7日間無料使用OK!

テレビゲームから目を守る

今、注文して、商品代金のお支払いは正月(昭和63年1月10日まで)でOK!!

高得点をねらえ!!

最後の新兵器、TVフィルターFSⅡ

「仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい」

TVフィルターFSⅡ

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

型　名	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法(mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価　格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)

商品到着後、7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名(　)
・住所
・氏名㊞・年令
・電話番号

40円

〒577
大阪府東大阪市
柏田西1-9-15
サンクレストJ.P.N
係

電話で

06-303-4152
サンクレストJ.P.N
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
平　日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時

通販業界No.1を誇るファミリーランド

電話を待ってます

1Mソフト マイカード特売コーナー

2,500円
●阿修羅●赤い光弾ジリオン●あんみつ姫●アレックスキット●ハイスクール奇面組●ファンタジーゾーン●北斗の拳●グレートバレーボール●アストロウォーリア

1,500円
●テディボーイブルース●ハングオン●アストロフラッシュ●ピットポット●ゴーストハウス●グレートサッカー●グレートベースボール●F-16ファイティングファルコン●スパイVSスパイ●グレートテニス

1,000円
●チャンピオンゴルフ●チャンピオンボクシング●モナコグランプリ●ジッピーレース●ドラゴンワン●チョップリフッター●ピットホール●ドロール●チャックンポップ●バンクパニック●ロックンボトル●倉庫番●C.Sロードランナー●チャンピオンアイスホッケー●ヒーロー●ハングオンII●ボンジャック

究極の優れ機器登場!

セガ・マスターシステム
定価￥16,800
特価￥14,500
送料無料

●ゲームソフトはマークIIIと完全互換性を持っています。ベーシック・教育ソフトなどキーボード対応のものを除きセガのソフトはすべて使えます。

3大機能

①FM音源標準搭載
九重和音・最大十一音同時発生の実力派FM音源チップを標準装備しています。
(マークIII用FMサウンドユニットと同機能)

②3Dグラス用アダプター内蔵
すばらしい3Dゲームが楽しめる3Dグラスがダイレクトに接続できます。
(3Dゲーム第一弾「ザクソン3D」は11月下旬予定)

③強力連射付き
本体に連射機能を持たせました。
(ラピッドファイアーと同機能・秒間最大20発)

双眼鏡

夜間使用に驚く程、明確に観察できる。昼夜兼用ケース付。3ヶ年保証。12×52ZCF。

定価￥29,800
特価￥6,400
送料￥600

双眼鏡

昼夜兼用、ドイツで生まれた最高級双眼鏡DAHA。ケース付。10×25DH

定価￥26,400
特価￥6,400
送料￥600

ポケットカメラ

ワンタッチで望遠に早がわり。ピント合わせ不要。フィルムポンの110カートリッジ使用。

定価￥17,500
特価￥3,400
送料￥600

スケートボード

プロマーク

ベアリング608ZZ、3層ベアリング装備。ホイール高級ポリウレタン、クッションホイール30インチ。

定価￥15,000
特価￥9,000
送料無料

卸業者大歓迎

FMサウンドユニット
(セガ:マークIII用)
臨場感あふれるFMサウンドが楽しめます。最大9重和音。

10月28日発売予定
定価￥6,800
特別価格￥5,200
送料￥600

■ハンドコントローラー(SH400) 定価￥4,000
■バイクハンドル(BH400) 定価￥4,000

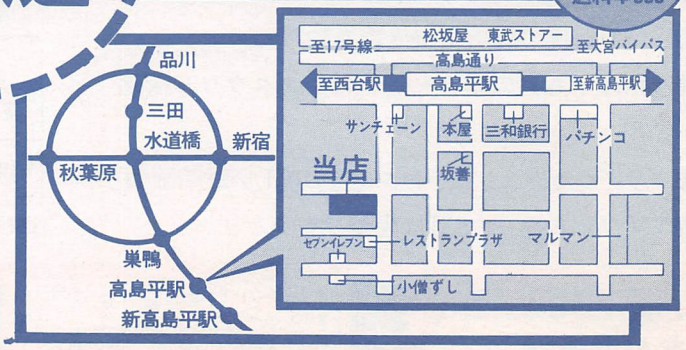
大特価各1,000円
送料￥600

都営地下鉄高島平駅東口

ファミリーランド

03(932)1138

〒175　東京都板橋区高島平8-9-8
営業時間・AM10:00～PM7:00 定休・月曜日



超大作あの

スペースハリアー3D(4M)

新春1月下旬

迫力パワーアップで

発売予定!!

販売予定価格¥5,800

ゲーム紹介1

ファンタシースター

3Dの視覚効果で4つの惑星を舞台にくりひろげるストーリー。
ロールプレイングゲーム。

12月中旬発売予定
予定価格¥5,800

ゲーム紹介2

アフターバーナー

ジェット戦闘機をプレイヤーが操作しての本格的なドッグファイト。アーケードゲーム。

12月上旬発売
予定価格¥5,800

ゲーム紹介3

パーティ・ゲームズ

「ビリヤード」、「ダーツ」、「ビンゴ」の3つのゲームをひとまとめにした、1人～4人まで同時プレイが可能。
(マークIII1M)

11月発売予定
価格¥5,000

ゲーム紹介4

ザクソン3D

シューティングゲーム
3Dメガネアダプター付
(マークIII1M)

11月発売予定
価格¥9,800 特価¥7,200

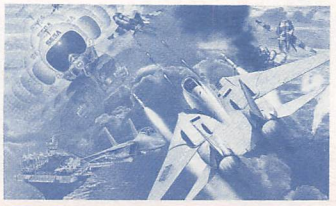
今後のSEGAゲーム発売予定

11月中旬発売	●ザクソン3D	12月発売	●赤い光弾ジリオンII
	●パーティ・ゲームズ		●アフターバーナー
	●ファンタシースター		●アレックスキット(ロストスター)
	●オパオパ	1月発売	●スーパーマン
	●ビリオネア3D		●スペースハリア3D

定価¥9,800→特価¥7,200
- ●ザクソン3D(マークIII1M)

定価¥5,800→特価¥4,400
- ●ファンタシースター(4M)
- ●アフターバーナー(4M)

定価¥5,500→特価¥4,000
- ●ウッディポップ(マークIII)
- ●ファンタジーゾーンII(マークIII2M)
- ●アレックスキッドのBMX(マークIII1M)
- ●エイリアンシンドローム(マークIII2M)



定価¥5,000→特価¥3,700
- ●ザ・プロ野球(マークIII1M)
- ●SDI(マークIII1M)
- ●マスターズゴルフ(マークIII1M)
- ●麻雀戦国時代(マークIII1M)
- ●パーティ・ゲームズ(マークIII1M)

SEGA TVゲーム用ソフト価格

小売価格	着払通販価格	店頭販売価格
¥4,300	¥4,000	¥3,200
¥5,000	¥4,500	¥3,700
¥5,500	¥4,800	¥4,000
¥5,800	¥5,000	¥4,200

希望の商品の有・無を電話で必ず確認の上ご注文下さい。未確認での送金は絶体にお断り致します。品切れの際はご容赦下さい。当社は中古商品の売買は一切致して居りません。お問合せはご遠慮下さい。日本全国・配送手数料600円が必要です。

もよりの駅からバス……を利用する方は

- ●(赤05) 京浜東北線 赤羽駅東口→高島平行(高島平第一中学校前下車)
- ●(南浦05) 京浜東北線 南浦和西口→高島平行(高島平駅前下車)
- ●(池21) 山手線 池袋西口→高島平行(高島平第一中学校前下車)
- ●(東線01) 埼京線 浮間舟渡駅→東武練馬行(高島平第一中学校前下車)
- ●(高01) 東武東上線 成増駅北口→高島平操車場行(高島平第一中学校前下車)
- ●(下赤03) 東武東上線 下赤塚駅→高島平操車場行(高島平駅前下車)
- ●(東線01) 東武東上線 東武練馬駅→浮間舟渡駅行(高島平第一中学校前下車)

〈キリトリ線〉

ご注意 現金書留にて商品をお買い求めの方は店頭価格＋送料600円(1本～5本まで一度に配送の場合)
※個々に配送希望の場合は別途送料が必要です。

商品申し込み書

ふりがな		
氏名		年令
ふりがな		
住所	〒	
TEL		商品名
保護者名	印	

※小学生の方は保護者名を記入の上、必ず捺印して下さい。

ソフト85本プレゼント付! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で85名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

★10月号の当選者発表は69ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んで下さい。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ ④データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む)
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム ⑦持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII
③PC88系 ④PC98系
⑤FM7/77系 ⑥X1系
⑦そのほか(具体的に記入)
⑧どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	アシュギーネ〜伝説の聖戦士〜……8	10	ウシャス……120
2	アシュギーネ〜虚空の牙城〜……14	11	ドラゴンスレイヤーIV……121
3	アシュギーネ〜復讐の炎〜……14	12	信長の野望〈全国版〉(ディスク)……122
4	イース……28	13	大戦略(ディスク)……123
5	ガルフォース〜創世の序曲〜……34	14	三国志(ディスク)……124
6	ジーザス……38	15	オーガ……125
7	ハイドライド3 ……114	16	うる星やつら……126
8	ザナドゥ(MSX/ROM)……115	17	スーパーランナー……127
9	ファミリー・ビリヤード ……118		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈ASH-GUINE FAN〉全体
3	〈ATTACK〉伝説の聖戦士
4	〈NEWS〉新作徹底研究(虚空の牙城/復讐の炎)
5	ASH♪GUIN♪BOX♪
6	ASH-GUINE FANダム
7	ASH-GUINE FAN VOICE
8	〈FAN ATTACK〉イース
9	〈FAN ATTACK〉ガルフォース
10	〈FAN ATTACK〉ジーザス
11	ゲーム十字軍
12	〈ファンダム〉ゲームプログラム
13	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
14	〈ファンダム〉Q&Aボックス
15	FAN STRATEGY
16	FAN♪FAN♪BOX♪
17	〈FAN NEWS〉ハイドライド3
18	〈FAN NEWS〉ザナドゥ
19	〈FAN NEWS〉ファミリー・ビリヤード.
20	〈FAN NEWS〉ウシャス
21	〈FAN NEWS〉ドラゴンスレイヤーIV
22	〈FAN NEWS〉信長の野望〈全国版〉
23	〈FAN NEWS〉大戦略
24	〈FAN NEWS〉三国志
25	〈FAN NEWS〉オーガ
26	〈FAN NEWS〉うる星やつら
27	〈FAN NEWS〉スーパーランナー
28	COMING SOON
29	FAN VOICE
30	〈特別付録〉MSX専用通信ノ

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	㊙ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	26	スクランブルフォーメーション	51	火の鳥〜鳳凰編〜
2	アシュギーネ〜伝説の聖戦士〜	27	ずっこけやじきた隠密道中	52	ファミリー・ビリヤード
3	アシュギーネ〜復讐の炎〜	28	スーパーランナー	53	ファンタジーゾーン
4	アニマルランド殺人事件	29	スーパーレイドック	54	フェアリーランド
5	アルカノイドII	30	スーパーロードランナー	55	ブレイクイン
6	イース	31	聖飢魔II スペシャル	56	プロジェクトA2
7	ウイングマン2	32	生命惑星M36	57	ボルフェスと5人の悪魔
8	ウシャス	33	戦場の狼	58	魔王ゴルベリアス
9	うっでいぽこ	34	大戦略	59	魔界島
10	うる星やつら	35	ダイナマイトボウル	60	魔界復活
11	F-Iスピリット	36	ダイレス〜ガイガーループ〜	61	ミシシッピー殺人事件
12	オーガ	37	TNT	62	未来
13	ガリウスの迷宮	38	ディーヴァ/アスラの血流	63	夢幻戦士ヴァリス
14	カリオストロの城	39	ディーヴァ/ソーマの杯	64	迷宮神話
15	牙龍王	40	ディープフォレスト	65	迷宮への扉
16	ガルフォース〜創世の序曲〜	41	トップルジップ	66	女神転生
17	がんばれゴエモン!からくり道中	42	ドラゴンクエスト	67	めぞん一刻
18	奇々怪界	43	ドラゴンスレイヤーIV	68	メタルギア
19	九玉伝	44	ドレイナー	69	ヤングシャーロック
20	グラディウス2	45	信長の野望〈全国版〉	70	夢大陸アドベンチャー
21	ザナドゥ	46	ハイスクール!奇面組	71	ラビリンス
22	三国志	47	ハイドライドII	72	レプリカート
23	ジャガー5	48	ハイドライド3	73	レリクス
24	将軍	49	バットマン	74	ロボレス2001年
25	ジーザス	50	バブルボブル	75	ロマンシア

SONY

イースはまだか!

話題が話題を呼ぶ、RPGの新感覚巨篇「イース」。
待望のMSX2ディスク版、いよいよ12月発売決定!謎の「女神」に触れるまであと少しだ。

MSX2版「イース」
いよいよ
12月10日
発売決定!!

イース

6冊の古文書にかくされた「イース」の謎とは何か。最新のグラフィクス、迫力のサウンド。日本ファルコムが総力をあげて技術の限界に挑んだ、完全ニュー・オリジナル大作。大反響の「PC-88版」もオドロク驚異のMSX2版——ああ、君はもう待ちきれない。

全面描きおろしの新画面 新録音のクリアサウンド 迫力500%増だ!

MSX2ソフトの情報量、技術力をギリギリまで使いきった恐るべきゲーム すべてが未体験だ!

2DD MSX2
©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G062D
¥7,800

比じゃないぜ、ディスク付き

ディスクがついて、
なんと54,800円!
しかも今なら「イース」が
4,000名様に当る!

毎週毎週、ゾクゾク発送中。誰よりも早く
「イース」に会いたいキミが選ぶのは、F1XDだ!!

■大容量の3.5インチFDD内蔵 ■スピコン、連射ターボ、ポース機能で、勝つためのパワーアップ ■かな、CAPロック等の集中インジケーター ■10キー付き、JIS配列キーボード ■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き

● MSX はアスキーの商標です ● MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい

F1XD
HB-F1XD
54,800円
新発売
MSX2 HiT BiT

ハイドライド完結

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

驚異のパラレルワールド。

地上、ダンジョン、空中都市、そして未知の空間へ。
今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。

★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。

★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。

★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。

★基本内容は3機種とも全く同じ。

★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示(漢字ロム不要、全機種)。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。

★BGMはFM音源、PSGをフルに使い切った14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。

★MSX版、MSX2版は、松下電器パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.
創立5周年記念作品

MSX専用〈RAM16K以上〉 MEGA ROM 4メガロム……¥7,800
MSX2専用〈VRAM128K〉 MEGA ROM 4メガロム……¥7,800

MSX,MSX2版は12月中旬発売!!

PC-8801mkIISR(要2ドライブ) 5″2D・2枚組¥7,800

11月21日発売

●MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3 終了認定証をもれなく進呈!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。

なお、ゲーム終了者の中から先着100名様(各機種毎)に副賞としてステキなT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

終了認定証
カバー付表彰状

T&E SOFTテレフォンサービス@名古屋〈052〉776-8500
T&E マガジンNo.15発行中(ハイドライド3開発裏話掲載)!!

第1弾

創立５周年記念作品４タイトルにはすべて、“T&E SOFT COLLECTION”が付いています。T&E SOFTが1982年から５年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

この“COLLECTION”は、T&E SOFT５年間の蓄積が凝縮され、しかも技術的にも、市場的にも、さまざまな面で著しい発展をなしとげたソフト界の「本流」を物語るものとして貴重なものと言えるでしょう。いわば、ゲームソフト史を知る上での必須アイテムです。ぜひご覧になられることをお勧めします。

第2弾

年末発売となります、創立５周年記念作品３タイトル（ハイドライド３、カリ・ユガの光輝、X１スーパーレイドック）には、もれなく“T&E SOFT創立５周年記念ゲームミュージックライブラリー”が付いています。これは過去５年間のT&E製品の中でとくに人気のあったBGMばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。なお、このゲームミュージックライブラリーは、３タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。1988年１月１日以降出荷分からは付属されませんので、ご了承下さい。

■ゲームミュージックライブラリー曲名

©1987 T&E SOFT
©1987 TOSHIBA EMI LIMITED

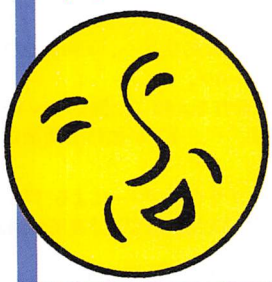
SIDE 1
1. LEGENDS OF STAR ARTHUR
2. HYDLIDE I ～HYDLIDE II (MEDLEY)
3. DAIVA a. DAIVA I (MAIN THEME)
   b. FLAME OF VLITRA
   c. ASURA'S BLOODFEUD
   d. MEMORY IN DURGA
   e. LIGHT OF KARI-YUGA

SIDE2
1. SUPER LAYDOCK
   a. THEME MUSIC
   b. BLACK STORMY GUNNER
   c. THE FRONT BASE
   d. B·I·S·H·A·M·O·N·T·E·N
2. HYDLIDE III (THEME MUSIC)

第3弾

ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に愛された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド３」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド３、ハイドライド２の２本組でなんと 9,990 円。限定５千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん、特別企画第二弾でお知らせした“T&E SOFT創立５周年記念ゲームミュージックライブラリー”も付いています。なお、限定版のため品切れの際はご容赦下さい。



5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して、 今年末から来春にかけて創立５周年特別企画を用意しています。

T&E SOFT 創立５周年 特別企画

創立５周年記念作品は、総て新パッケージとなります。

パッケージも変わります。 T&E SOFTの創立５周年記念作品３タイトル（ハイドライド３、カリ・ユガの光輝（98版ディーヴァ）、X１スーパーレイドック）は、すべてT&E特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立５周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。
お買い求めの際には、創立５周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。

ATTACK'88 in ALTA 開催のお知らせ

新宿東口オスタジアルタに集合だ!!

入場無料

5th ANNIVERSARY
T&E SOFT 年末新製品 先行発表会

T&E SOFTがユーザーの皆様からの５年間の御愛顧に感謝して、総力をあげて取り組み、開発したハイドライド3、カリ・ユガの光輝、X１スーパーレイドック等が体験できます。その他プロミュージシャンによる新作ゲームミュージック演奏をはじめ、盛り沢山の企画を用意しています。ゲームフリークはもちろん、どなたでも御参加でき、入場は無料です。ぜひお誘い合せの上、御来場下さい。

日時／11月15日(日)・午前11時－午後4時 会場／新宿・スタジオアルタ

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付(年4回) ③T&Eソフトカタログの無料送付(年2～3回) ④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。 ⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。 ■応募要領 ●住所(TEL) ●氏名(フリガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。 ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社 ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに３週間必要です。

最強のCGツール。

あのピクセル2がグレイドアップ!
ピクセル3となって新登場!

この1本でMSX2のオリジナルCGがあなたのものに

★ＭＳＸ２の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(３モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの３種類のプログラムが組み込まれています。
今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。
作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル２と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも、対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル２と完全データ互換となっています。
★ピクセル３は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたＴ&Ｅの最強ＣＧエディターです。

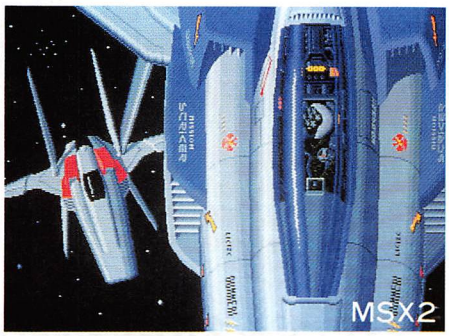
★ バージョンアップのチャンス!! ★

T&Eソフトでは、ピクセル２をお持ちで２ＤＤのディスク装置を御使用の方にピクセル３へのバージョンアップ・サービスを行います。(ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。)
ピクセル２のプログラムディスケット(3.5″1DD)とマニュアルに、バージョンアップ料(送料・手数料込み)2,000円を添えて、住所、氏名、ＴＥＬ、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、」T&Eソフトピクセル２バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。
ピクセル3(3.5″2DD)と新マニュアルに交換致します。

PIXEL 3
ピクセル
MSX2用CG製作ツールボックス

© 1987 T&E SOFT

MSX2
RAM64K/VRAM64K/128K
3.5″2DD‥¥6,800
好評発売中!



T&E SOFT MSX技術の集大成

MSX
RAM16K以上
2メガロム
¥6,800

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。

SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

©1987 T&E SOFT

◀READY

MSX

敵惑星に降下▶

MSX

MSX

◀敵基地内部を破壊せよ!

これぞ、シューティングの真髄!

★圧巻! 全14ステージ。ＭＳＸの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。また、随所にアニメーションが挿入されています。
★２人で共同出撃。２機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。(１人でもプレイは可能です。)
★オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ。
★新たにドッキングエネルギーを採用。ゲーム性が一段とアップ! 合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。
★ＰＳＧ３音をフルに使ったＢＧＭは16曲。軽快なノリで、プレイヤーの聴覚を刺激します。
★パスワード(14文字)によってデータセーブが可能。
★スーパーレイドック全14ステージをクリアした方には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&Eまでお申し込み下さい。(ただし、お申し込みは１回限りです。)

●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFT 創立5周年記念 フェア開催

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFTでは、全国各地のパソコンショップで“創立５周年記年フェア”を開催します。御来場の方の中から抽選でT&E SOFTオリジナルグッズをプレゼントします。どんどん来て下さいネ。

関東地区●11/21(土)上新電機(J&P渋谷店),11/22(日)上新電機(J&P町田店),11/23(祝)西武百貨店(池袋店)
近畿地区●11/14(土)上新電機(J&Pテクノランド),11/15(日)上新電機(J&Pメディアランド),11/22(日)上新電機(J&P京都寺町店),11/23(祝)星電社(Seiden三ノ宮本店・特設会場)
中部地区●11/29(日)栄電社(岡崎店),12/5(土)栄電社(テクノ豊橋),12/6(日)栄電社(テクノ名古屋)
中国地区●11/28(土)ダイイチ(パソコンCITY)
九州地区●11/29(日)ベスト電器(福岡本店・7F)

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo15ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15 請求券 Mファン12月号
'87総合カタログ 請求券 Mファン12月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

戦闘

T&E SOFTが総力を結集して開発！

第2弾 スーパーアクションアドベンチャー

「虚空の牙城」

アシュギーネの壮大なストーリーをバックにT&E SOFTが繰り広げるスーパーアクションAVG！T&E SOFTならではの大迫力のアクションゲームをベースにアドベンチャーの要素をドッキング！敵キャラを倒すリアルさや今までにない必殺の武器などアクションゲームには欠かせないアイデア満載の超傑作だ！

アシュギーネの壮大なバックストーリーをもとにジャンルの違った2つのゲームを同時発

史上最大のプロジェク

冒険

MICRO CABINが総力を結集して開発！

第3弾 アクションロールプレイングアドベンチャー

「復讐の炎」

アシュギーネの壮大なストーリーをバックにMICRO CABINがお贈りするアクションロールプレイングAVG！MICRO CABINならではの本格的アクションロールプレイングをベースにアドベンチャーの要素をドッキング！迫力の戦闘モードや情報を得るためのコンタクトモードなど新ゲームの新概念をふんだんに盛り込んだ超力作だ！

体験

データのジョイントで異次元空間を体験！

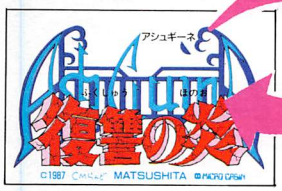
Pana Amusement Cartridge（パナアミューズメントカートリッジ）を使えば、この2タイトルはデータ互換があり何10倍も楽しめるぞ！どちらかのゲームを途中までプレイし、ゲームをパナアミューズメントカートリッジにセーブ、次にこのデータをもう一方のROMでプレイする時にロードするんだ。

〈POINT〉

■第2弾もしくは第3弾で パワーアップした強力キャラクター（主人公）で第2弾もしくは第3弾で プレイできる。
- LIFE（生命力）
- LEVEL（経験値）
- 足の速さにデータ互換性があります。

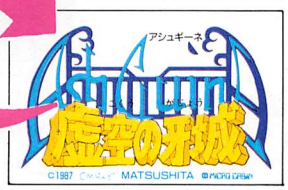
■第2弾もしくは第3弾で 見つけた特種アイテムを、使うことができる。
- データ互換した時だけ使える必殺アイテムです。

1「復讐の炎」で、プレイレキャラクターを成長させる。



2 パナアミューズメントカートリッジにデータをセーブする。

3 1スロットに「虚空の牙城」2スロットにパナアミューズメントカートリッジをセットしデータをロードする。



Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ

品番／SW-M001　価格／3,800円
品名／MSXゲーム用S-RAMカートリッジ
発売／松下電器産業株式会社パナソフトセンター
RAM容量／8Kbyte　電池寿命／5年間保証

発売。

ト結成。

Programed By T&E SOFT/MICRO CABIN
Produced By Pana Amusement Production

12月上旬2タイトル同時発売

アシュギーネ Ashguine

アシュギーネ スーパーキャンペーン実施中。

毎月500名の方にアシュギーネパワー缶が当たる！

❶必殺クイズ！
クイズ正解者の中から抽選で、毎週500名／なんと合計4500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント！！

❷ビッグタイトルをねらえ
期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント！！

NOW PRINTING

（アシュギーネパワー缶）

THE LINKS
MSX通信で楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」／アシュギーネ連続小説を、12月上旬より、リンクス・ネットワークで10週連続実施決定。小説の中には、攻略法のヒントが、かくされている。

詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。TEL.075-211-3441

新作体験フェア開催

アシュギーネ事務局
TEL03-297-0135

北海道	そうこ電器YES（札幌）	11/21土・22日・23月	
	そうこ電器旭川店	11/21土・22日・23月	
	札幌ナショナルショウルーム	11/21土・22日・23月	
群馬	ビックカメラ高崎東口店	11/21土・22日・23月	
東京	ロケット3号店	11/28土・29日	
	石丸電気マイコンセンター	11/28土・29日	
	ヤマギフテクニカ店	11/21土・22日・23月	
	ミナミ電気館	11/14土・15日	
	ラオックス中央店	11/14土・15日	
	ラオックス蒲田店	11/21土・22日・23月	
	西武百貨店池袋店	11/28土・29日	
	アムス西武三軒茶屋店	11/14土・15日	
	ムラウチ本店	11/21土・22日・23月	
	ビックカメラ東口店	11/22日・23月・28土・29日	
	カメラのさくらや新宿本店	11/22日・23月・28土・29日	
	カメラのさくらや池袋店	11/22日・23月・28土・29日	
	カメラのドイ渋谷店	11/22日・23月・28土・29日	
神奈川	エル商会上大岡店	11/22日	
	エル商会大和店	11/22日	
	エル商会青葉台店	11/22日	
静岡	すみやパソコンアイランド	11/28土・29日	
静岡	メルパI（浜松）	11/29日	
福井	3OPAS店	11/28土	
富山	三共	11/29日	
愛知	ジャスコ岡崎店	11/22日・23月	
	ジャスコ豊田店	11/22日・23月	
大阪	上新電機J&Pテクノランド	11/14土・15日	
	ニノミヤエレランド	11/22日	
	梅田阪神ナショナルショウルーム	11/21土・22日・23月	
兵庫	星電社三宮本店	11/14土・15日	
	星電社宝塚店	11/14土・15日	
	星電社明石本店	11/14土・15日	
	星電社姫路本店	11/14土・15日	
	ニノミヤ姫路店	11/22日・23月	
岡山	ベスト電器岡山店	11/14土・15日	
	ダイイチ倉敷店	11/28土・29日	
広島	ダイイチパソコン館本店（広島）	11/28土・29日	
	ダイイチ福山店	11/28土・29日	
	ダイイチ呉パソコン館	11/28土・29日	
	ベスト電器呉パソコン館	11/21土・22日・23月	
山口	ダイイチ岩国店	11/28土・29日	
鳥取	電視館（倉吉）	11/28土・29日	
愛媛	ダイイチパソコンCity（松山）	11/28土・29日	
香川	ダイイチ高松店	11/28土・29日	
福岡	ベスト電器福岡本店	11/21土・22日・23月	
	ベスト電器博多店	11/21土・22日・23月	
	ベスト電器西新店	11/14土・15日	
	ベスト電器小倉パソコン館	11/14土・15日	
	ベスト電器黒崎パソコン館	11/14土・15日	
	ベスト電器飯塚パソコン館	11/21土・22日・23月	
	ベスト電器久留米パソコン館	11/14土・15日	
	ダイイチデオニー（北九州）	11/28土・29日	
佐賀	ベスト電器佐賀店	11/14土・15日	
長崎	ベスト電器長崎パソコン館	11/21土・22日・23月	
	ベスト電器浜の町店	11/14土・15日	
	ベスト電器四ヶ町パソコン館	11/14土・15日	
熊本	ベスト電器熊本パソコン館	11/21土・22日・23月	
大分	ベスト電器大分パソコン館	11/14土・15日	
宮崎	ベスト電器宮崎店	11/21土・22日・23月	
	寿屋宮崎店	11/14土・15日	
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	11/21土・22日・23月	
沖縄	ベスト電器那覇パソコン館	11/21土・22日・23月	

（企画・開発）「虚空の牙城」（株）ティーアンドイーソフト　TEL. 052（773）7770
「復讐の炎」（株）マイクロキャビン　TEL. 0593（51）6482
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4丁目8番5号 TEL. 03（475）4721

Panasoft / T&ESOFT® INC.

※全て画面写真は開発中のものです。

大興奮!! 総画面数180

各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成！スクロール画面に扉やアップ・ダウンの階段、ワープポイントなど興奮満載！

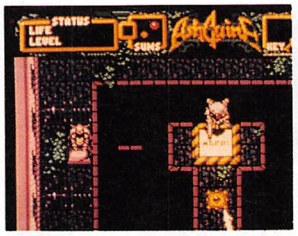
ド肝を抜く・ド巨大さだ

キャラクター(アシュギーネ)は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用！敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場！

極めたぞ!! オリジナルBGM全10曲

最高!! スーパーグラフィックス

ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現！



〈2連太陽〉

(2ステージ画面)

警告!! 2連太陽の謎

画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない！

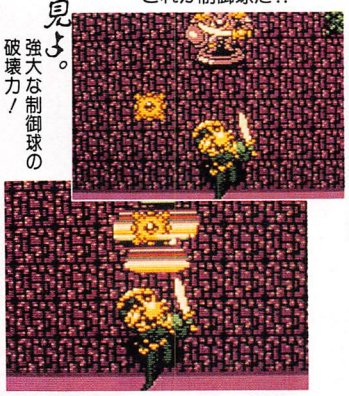
NUCLEAR OF THE NEPENTAS

完成！

新必殺技！
必殺の武器は制御球

アシュギーネの周囲を回るこれが制御球だ!!

見よ。強大な制御球の破壊力！



超リアル！

これが恐怖の戦闘シーンだ

剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!!これはもう実戦さながらの大迫力だ！

爆烈する！

データ・ジョイントツール
バナアミューズメントカートリッジ

爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。

爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

バナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。
※バナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

虚空の牙城
↓↑
Pana Amusement Cartridge
バナ アミューズメント カートリッジ
↓↑
復讐の炎

Pana Amusement Cartridge バナアミューズメントカートリッジ
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500

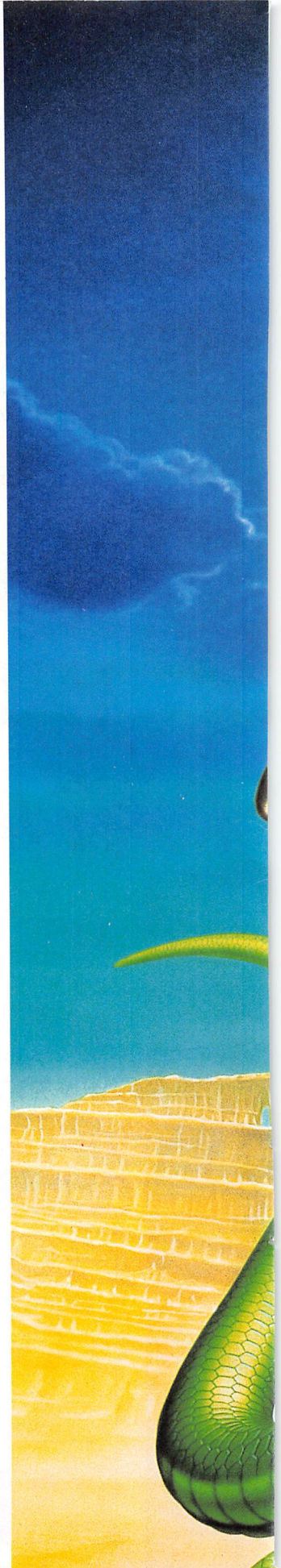
MSXソフトが欲しい!!
と思ったらすぐ郵便局へ。
ハイテクゆうパック

MSXソフトなら何でもOK
●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

※欲しいソフトが近くのショップになくてお困りの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。

〒102 東京都千代田区二番町1 ㈱日本テレソフト TEL03-264-0800



ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった！ そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティラカスの牙城ギゼマール城へと!!

第2弾 12月上旬新発売

スーパーアクション・アドベンチャー

アシュギーネ

虚空の牙城

© 1987 CMらんど MATSUSHITA T&ESOFT

MSX2 (V-RAM要128K) 2メガROM

SW-M002 ¥6,800

究極のスーパーアクションアドベンチャー登場！

吠えろ、牙!!

Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production

（企画・開発）（株）ティーアンドイーソフト　〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　TEL.052(773)7770
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

Panasoft／マイクロキャビン

※全て画面写真は開発中のものです。

（地下画面）

大迫力!! マップサイズは、驚異の240画面

画面はタテ　ヨコ高速スクロールでスピーディ。マップは6ステージで構成され画面数にするとなんと約240画面分の広さに匹敵!!

高感度!! オリジナルBGM全8曲

オープニング、エンディング、各ステージにオリジナルBGM採用。特殊効果音と合わせて、ド迫力のサウンド・シーンだ！

秘技!! 必殺技はシールドを使え

美麗!! オープニング エンディングの ファンタジック・シーン

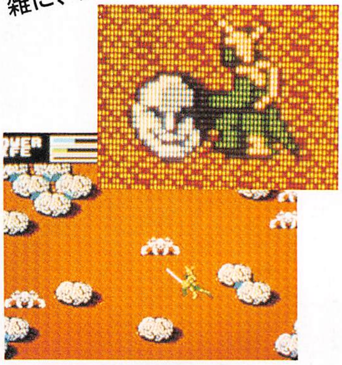
A WAR TO END WAR

情報収集! コンタクトモードで 秘密情報をつかめ

コンタクトモードで、良心的キャラと会話を交わそう。必要な情報が得られるかもしれない。

興奮度最高! すばやく切り換わる 戦闘モード

マップ移動中に出現する敵シンボルに接触すると、瞬時に画面が変わり、迫力ある戦闘シーンに切り換わる。
凶暴な敵キャラは高速、かつ複雑に、次々と襲いかかってくる。



激烈する! データ・ジョイントツール パナアミューズメントカートリッジ

激烈1 強力パワーと生命力をひっさげ「虚空の牙城」へ。

激烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「虚空の牙城」とデータ互換が可能です。
※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

復讐の炎
↓↑
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
↓↑
虚空の牙城

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ　ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新ソフト情報　マイクロキャビン インフォメーションダイヤル　0593-53-3611

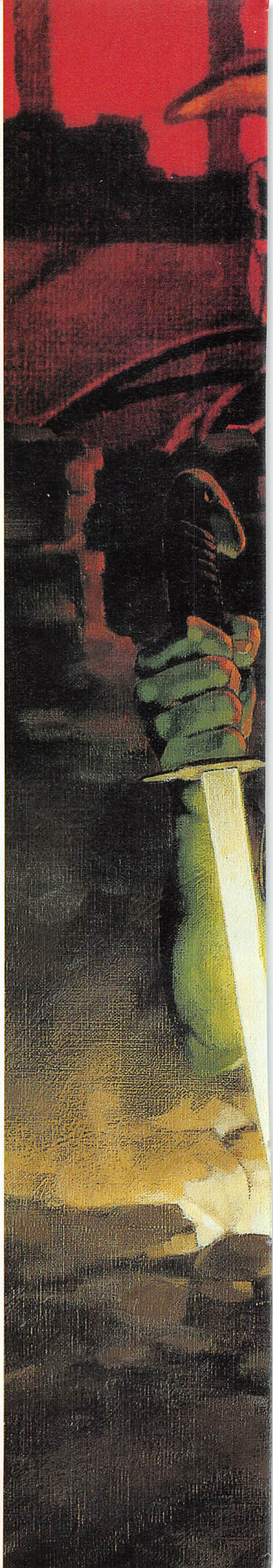
MSXソフトが欲しい!!
と思ったらすぐ郵便局へ。
ハイテクゆうパック

MSXソフトなら何でもOK
●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

※欲しいソフトが近くのショップになくておこまりの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。

〒102 東京都千代田区二番町1 (株)日本テレソフト TEL03-264-0800



第3弾 12月上旬新発売

アクション・ロールプレイング・アドベンチャー

アシュギーネ

復讐の炎

C1987 MATSUSHITA MICRO CABIN

MSX2 (V-RAM要128K) 2メガROM

SW-M003 ¥6,800

驚異のアクションロールプレイングアドベンチャー登場！

燃やせ、炎!!

Programed By MICRO CABIN
Produced By Pana Amusement Production

惑星ネペンテスの運命を狂わせ遺伝子操作によって醜い種族を作り出した7人の神「バヌーティラカス」……アシュギーネは父と母をバヌーティラカスの作り出した運命によって惨殺されてしまった。怒りの炎に燃えるアシュギーネは、今、復讐のために立ち上がった！　惑星ネペンテスを旅するアシュギーネの前に立ちはだかる、凶暴な戦闘民族のグール兵や金属の殻を持つ甲虫etc…激しい戦闘を繰り広げながら、アシュギーネの復讐の旅は続く。めざすは宿敵7人の神のいる「衛星ネオサンテ」だ!!

（企画・開発）（株）マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593(51)6482
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

新発売 MSX2 ROM版￥6,800 大容量2メガロム

11月10日発売!!

ディスク版(3.5"2DD)
￥6,800

アドベンチャーゲーム ROM版は大容量 4メガロムだっちゃ!

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースディ～

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

12月3日発売!! MSX2 ROM版￥7,800

大容量4メガロム ROM版は、パナアミューズメントカートリッジ対応

ディスク版(3.5"2DD)
￥6,800

●漢字表示

ヒット街道、おさわがせします!

※MSX2以外の機種は㈱システムソフトより発売されています。

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

●マップ作成画面

●現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーションゲーム
●いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
●自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
●レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は26種類)
●気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

新発売!!

ディスク版(3.5"1DD/マップエディタ付)￥7,800

好評発売中!!

MSX2 S-RAM付 版(要VRAM128KB以上) ￥7,800

illustrated by Yukio Suzuki

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

最新ソフト情報 マイクロキャビンインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

© FUN PROJECT ,INC. 1987

FUN FACTORY

ファンファクトリー第3弾
超大作コンバット・ホラー
いよいよ12月上旬発売!
(AVGベースの
クロスオーバージャンル・ゲーム)

2メガビットROM
S-RAM搭載

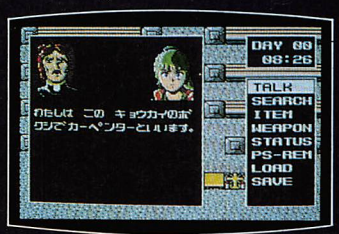
黄泉路開かれし時、異形の者ども溢れ来たらん…。

ある日突然、チャニーズ・ヒルは全ての連絡を絶ってしまった。この街は、軍隊でさえも全く歯のたたない異常事態にまき込まれてしまったのだ。この現象に科学者達はある推論を導き出した。"スーパーナチュラル・インベーション(超自然侵略)"つまり、科学知識を超えた超自然的、霊的な現象が襲ったというのだ。頼みの綱の超能力特殊部隊S-SWATの精強のメンバーも次々と消息を絶ち、残るはライラただ1人になってしまった。しかし彼女のその能力はまだ完全に覚醒していないのだ……。
ライラよ、君は人々を救い出せるのか! そして超自然侵略を阻むことはできるのか!

MSX はアスキーの商標です。

しりょうせんせん

死霊戦線 WAR OF THE DEAD



目的のために、可能な限りメッセージを聞きだすのだ。

広大なチャニーズ・ヒルの街。くまなく歩いて街を、人を救うのだ。

昼から夜への時間の流れもリアルだ。

何という大きさのクリーチャーだ! 気をつけろ、ライラ。

次から次と現われる。もう何10匹も倒したのに……

MSX2 MEGA ROM 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64k以上 VRAM128k以上 ¥8,800 ●PC-8800シリーズ版 近日発売

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト 販売…日本エイ・ブイ・シー株式会社 発売…ビクター音楽産業株式会社

通販

商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 MSXファン係

●死霊戦線の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1(日世パレス5F) ビクター音楽産業(株) PS部 TEL.03(423)7901

資料請求券
MSX ファン ⑫
死霊戦線

PONY CANYON

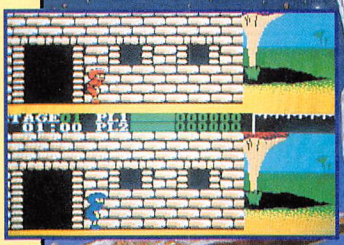
12月5日発売予定

スーパー・ランナー
Super Runner

宇宙歴3000年、
スポーツはここまで進化した!!

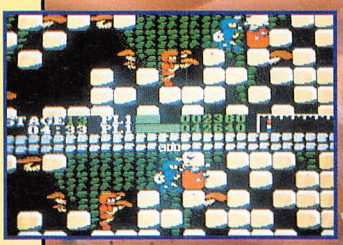
宇宙歴3000年、真の勇者を決定する命をかけた
レースが開催された。敵のボールを奪い、
さまざまな障害を避けてゴールを目指せ!

ファッション感覚あふれる
感動のタイトル画面。



スタート地点だ。胸が高なるのを
押さえて軽〜く準備体操だ!

ジャンプをして、相手ランナーを
ひとっとび!



行く手をはばむレンガは、キックを
駆使してブッつぶせ!

画面を上下に独立2分割表示!
AI(人工知能)機能搭載!
音楽:山根一慶

MSX2 R58 Y5111 Y5,800 (メインRAM64KBと、VRAM128KB必要)
●コンピュータデザイン:MIKI & FUJIWARA PRODUCTION

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3

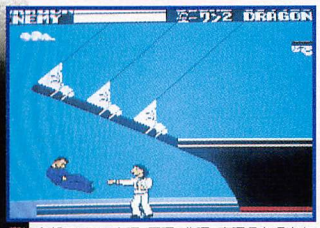
販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

札幌支店TEL011-232-5151
名古屋支店TEL052-322-4001
福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741
大阪支店TEL06-541-1971
ニッパンポニーTEL03-667-3741
東京支店TEL03-221-3271
広島支店TEL082-243-2915

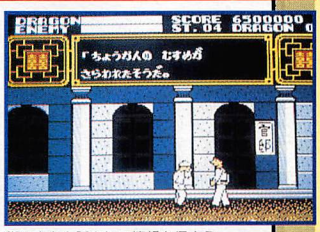
これはスゴイっ！情報やアイテムを集め、謎を解くRPGと、すばやいカンフーアクションがドッキング！

舞台は20世紀初頭の香港。闇の黒幕が香港を支配していた。悪党のボスは西環（サイワン）の虎（トラ）。そして、その下に4人の幹部がいる。きみはジャッキーを操作して、この悪党どもをやっつけなければならない。しかし、ジャッキーには西環の虎はもちろん、4人の幹部の居場所すらわからないのだ。きみは、街の中を歩き回り、人と会話をして情報を集め、まず、4人の幹部の居場所を捜すことから始めなければならない。街には悪党の手下がジャッキーを狙って待ちかまえている。敵は、比較的弱いザコから、ナイフ投げ、ヌンチャク男、カンフーの達人まで多種多彩。対するジャッキーの技もジャンプ、ローキック、ハイキック、バック転、パンチなど、とにかくスゴイ。（壁ぎわでジャンプすると三角ジャンプもできるぞ。）はたしてジャッキーは、謎を解き、ボスをやっつけ、香港に平和をとりもどすことができるか!?

カンフー使いが、迷路のような建物が、巨大な謎が、キミを待っている。



街は全部で4つ。東環・西環・北環・南環それぞれに1街と2街がある。マップを作ろう。



街の人々と話をして情報を得よう。

部屋の中にいるデカキャラは簡単に倒せない。このハイキックやパンチなど駆使して挑戦だっ！

ゲームは、街路、建物の中、部屋の中の3つのパートで行われる。奥の部屋まで突き進め！

ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA2

史上最大の標的

PROJECT A PART 2

MSX2 R58 Y5109 ¥5,800 （メインRAM64KBと、VRAM128KB必要） ●コンピュータデザイン：MIKI & FUJIWARA PRODUCTION

©1987 GOLDEN HARVEST ゴールデン・ハーベスト東宝東和提供 ©PONY, Inc.

これを解かずしてR.P.G.は語れない。

Ultima IV™

Quest of the Avatar™

緻密な構成、シナリオの奥深さ、シミュレーション形式の戦闘モードなど、多くのR.P.G.の基になった数々の特徴を備えた、いわば元祖R.P.G.。
アメリカ・オリジナル版をグラフィックに改良を加え、日本語対応としてあますところなく完璧に移植。

MSX2版登場！

MSX2 FD 3.5 12月発売予定！

TM & ©Richard Garriott. ORIGIN SYSTEMS INC.

プロ野球ファン！FAN
テレネットスタジアム

発売 プレイボール
PC-88SR／11月21日
以外は12月上旬

この機能を見逃すな！
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目！
(ハイ・プレゼンスなスタジアム・イフェクト)

極めて、プロフェッショナル

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクションゲーム。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ！

スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

Major

華やかな舞台を演出。
■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。■擬似音声合成システム。

打者・投手の成績、指名から応援歌のセレクトもできる。

Visual

プレイボール！！

操作性を重視したリアルな試合画面。

シフトフォーメーション

君の作戦が勝利のカギになる。

強烈なライナーが飛ぶ！！

セカンドかショートか！野手を操ってヒットをふせげ。

打ちました！！

ぐんぐん球がのびる。空中カメラに切り換ってのスクロール。

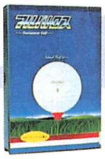
Power

機能充実。プレイヤーを操れ！
■テレネット独特のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウィンドウ システム。■ホームナーシフト、消極シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走塁がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ！■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

- ■PC-8801mkII R/H/VA(5" 2D 2枚組) ¥8,800
- ■PC-9801シリーズ(5" 2DD・3.5" 2DD 2枚組)(5" 2HDは1枚) ¥8,800
- ■X1ターボシリーズ(5" 2D 2枚組) ¥8,800
- ■FM77AVシリーズ(3.5" 2D 2枚組) ¥8,800
- ■MSX2 2メガROM ¥7,800

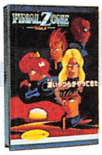
Game Line-up 好評発売中

アルバトロス 拡張コース



- ■PC-9801シリーズ(5"2DD 2枚組)(5"2HD・3.5"2DDは1枚) ¥4,500
- ■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥4,500
- ■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥4,500
- ■FM7/77シリーズ(3.5"2D・5"2D 2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE —WOLF—



- ■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥6,800
- ■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥6,800 テープ版(2巻組) ¥4,800
- ■MSX メガROM ¥6,800

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

- ■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)(5"2HDは1枚) ¥7,800
- ■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
- ■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
- ■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
- ■MSX メガROM ¥6,800

デジタル・デビル物語 女神転生

- ■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
- ■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
- ■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
- ■MSX メガROM ¥6,800

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 ※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

プロ野球ファンは2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。
アンドロギュヌスの画面写真はMSX2によるものです。

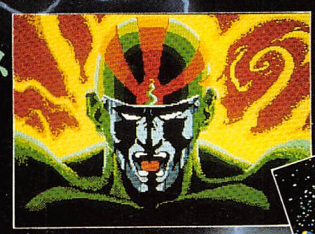
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

ANDROGYNUS
反生命戦機アンドロギュヌス

アクション・ゲームはテレネット

12月上旬発売！

■アクション・ゲームを越えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー


マルス

悪漢？救世主？われらがマルス誕生！
感動のビジュアルシーン

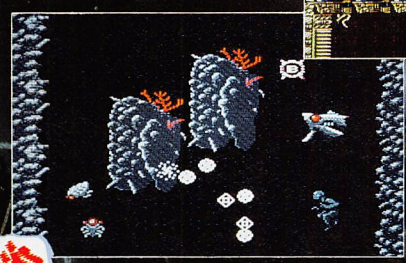
愛しきリーフ。その美しさにわれわれは泪する。
リーフ

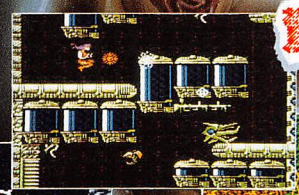
宇宙救世主
アンドロギュヌス誕生！

デカキャラORG
その憎悪をレーザー砲で打ち砕け！

〝ANDROGYNUS〟（アンドロギュヌス）
その名は「両性具有」を意味する。
だが一体お前は何者なのだ？
「人間？それとも機械？」「女性？それとも男性？」
「悪漢？それとも救世主？」
唯一はっきりしていることは、お前に与えられた使命
「宇宙転覆ヲ企ム反物質星〝ウルド〟ヲ破壊セヨ」。
〝アンドロギュヌス〟よ、
お前はまだ自分が何者であるか知らない。

S HOCK 1st／君を待ちうけている初めてのショック。


深 底洞穴。幾億年の静寂の底に待ちうけるものは何か。


驚 くべき機械文明。ここが奴らの中枢なのか？

L AST SHOCK／目先すウルド星の核は近い。

■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX 2 2メガROM ¥7,800

LUXSOR ルクソール NIGHTS OVER EGYPT

■PC-8801mkⅡ R/H/VA(5"2D 2枚組)¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

超能力者達の塔 神羅万象

■PC-88VA専(5"2HD 2枚組) ¥7,800

テレネット・エクスプレス

9月からユーザーホットラインがNTTと提携して13回線で行なわれています。つまり、13人までが同時に情報を聞けるということですね。内容も攻略法を加えるなどより濃いものにしています。新しいホットラインは、☎045-784-2800です。どうぞご活用下さい。もちろん今までのホットラインも従来どおり流しますので、どうぞよろしく。

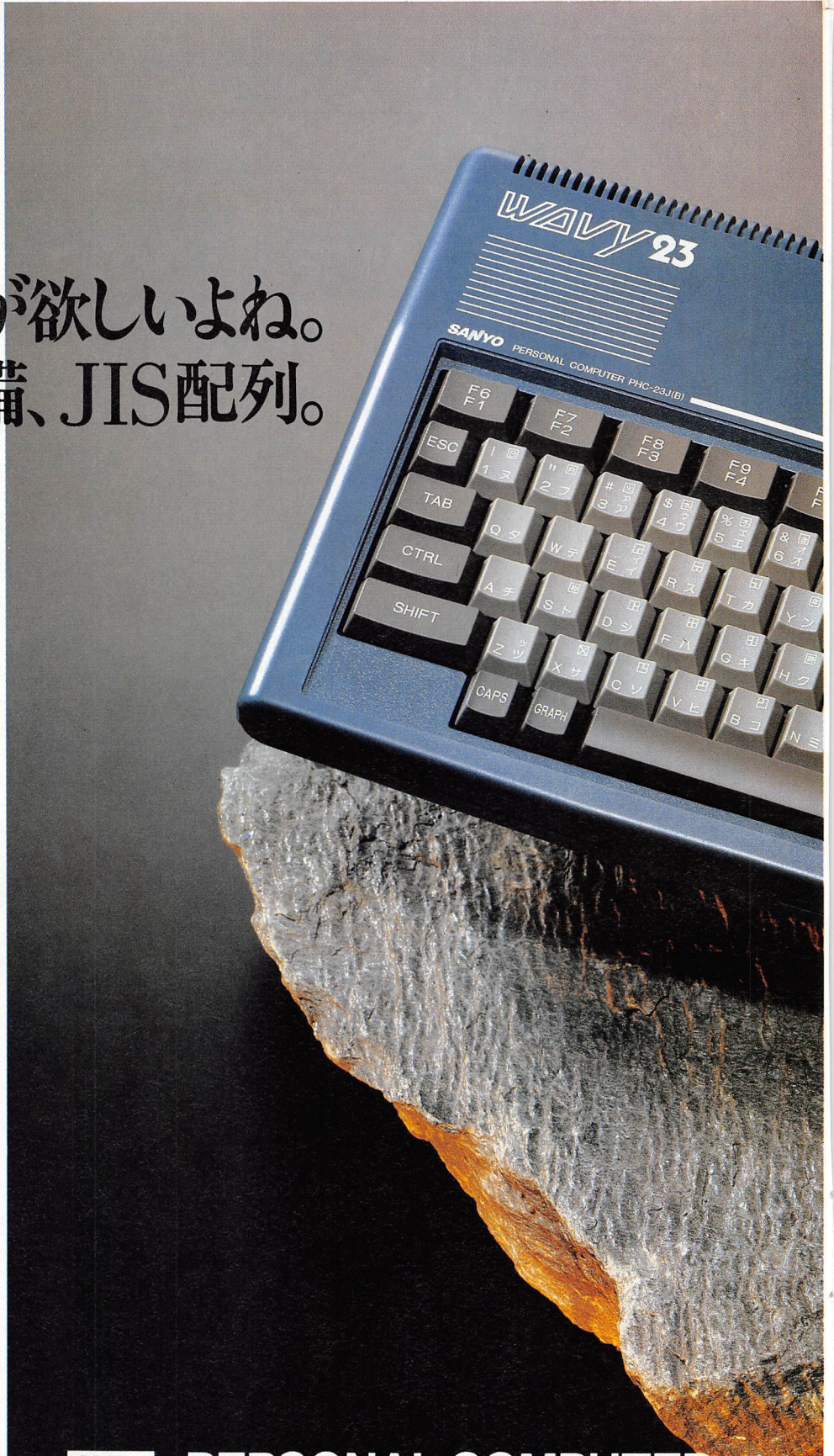
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 MSXファン 12

SANYO

やっぱり、本物が欲しいよね。で、テンキー装備、JIS配列。

新しいシックなカラーで登場した、WAVY23J(B)。もちろんゲームも楽しいけれど、せっかくのパソコンだから、プログラミングにも挑戦したいし、パソコン通信やCG・コンピュータミュージックなんかも試してみたい。できれば、ワープロやデータベース、表計算なんかの実用ソフトも使ってみたいしね。そんな風に考えて、ビジネスパソコンと同じように、テンキー装備、JIS配列の、本格的なキーボードを採用しました。当然、CAPS・かなランプ表示も装備したうえで、システム拡張時にも何かと便利なように、ダブルスロットを本体上面に配置。つまり、すべてが、パソコンをパソコンとして使いこなすことを前提に、デザインされているわけですね。もちろん、RAM64KB・VRAM128KB搭載のMSX$_2$だから、実力も申し分なし。基礎から使いこなしまでしっかり学べる本格BASICマニュアルも付いて、モニターを選ばないRGB/A・V/RFの3出力も装備しているから、初めてパソコンを手にするひとの入門用にはぴったりだし、前のMSXを使っているひとのランクアップマシンとしても最適だよね。その本物っぽさを、お店でじっくり比べてみて欲しい。



MSX2 PERSONAL COMPUTER

WAVY 23J(B) ブルーメタリック

PHC-23J(B)

標準価格 32,800円

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部 〒550大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL06(443)5145
東京営業部：TEL03(836)3871 中部営業部：TEL052(582)6123 近畿営業部：TEL06(443)5140 北海道営業所：TEL011(271)6470 東北営業所：TEL022(267)3681
中国営業所：TEL082(243)9120 四国営業所：TEL0878(34)7699 九州営業所：TEL092(291)6270

●MSXは、アスキーの商標です。

資料請求券 MSX FAN 12月号

ワープロ・パソコン
WAVY 77 MSX2

PHC-77 標準価格138,000円

こちらWAVY77は、RAM64KB・VRAM128KBのMSX$_2$に、もうすっかりMSXの標準ワープロソフトになってしまった日本語MSX-Writeを搭載した、ワープロ・パソコン。ワープロ・パソコンだから、当然プリンタも内蔵してて、モニター用のテレビさえつなげば、手紙やハガキのあて名書きなどが、どんどんワープロできる。さらに、1MBの3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブも内蔵して、パソコンとして使う場合には、すべてが最初から揃っている強力なマシンとして使いこなすことができるのです。また、キーボード部とプリンタ部を折りたたんで、ラジカセみたいに手軽に持ち歩けることも、大きな特長のひとつです。

HAL Laboratory

撃って 撃って 撃ちまくれ！
キミの部屋がコックピット

リアル体験3Dシューティング

ALTER STELA
オルター ステラ

※画面は開発中のものです

宇宙歴3895年、銀河連邦政府と反政府軍の戦いは、ケフェウス系第35惑星にまで及んだ。
反政府軍は、銀河連邦の植民地政策に不可欠な多重人工太陽エネルギーを奪うため、外宇宙赤色ガマ星雲団の中心惑星メタゾーンと手を組んだ。
メタゾーン大軍団と反政府ゲリラの連合軍はケフェウス系チューブ環状星団に猛攻をかけ、連邦政府軍は壊滅寸前の危機にみまわれ、ついに連合艦隊最新鋭機オルターステラに出陣を命じた。
戦え！オルターステラ!!銀河系の危機を救え!!

11月25日 発売予定

MSX2 HM-027 定価 ¥5,600

時代を超えて、EDOにワープ!!手裏剣が乱れ飛び、十手が振舞う!!

12月末 発売予定

忍者くん 阿修羅の章

※画面は業務用のものです。

アーケードゲームで人気爆発！
ついにMSX2版登場！
目玉が襲う、ダルマが襲う！

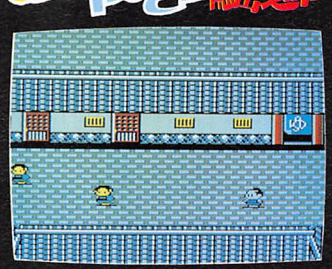
平和な日本にある日突然妖怪が大出現してしまった。全国各地で暴れまわる妖怪どもを退治するため正義の使者忍者くんの試練の旅が始まった。次々に襲いかかる妖怪を陰で操るのは何物か？ダルマ・大魔神等の強敵キャラの猛攻に忍者くんの手裏剣が冴える！阿修羅と戦う日は近い!!

© UPL／HAL

MSX2 HM-028 定価 ¥5,600

近日発売

ずっこけやじきた隠密道中



東へ、西へキミをまどわす
悪の襲撃は手ごわい!!
果してキミの推理は勝ち得るか！

思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

MSX2 HM-026 定価 ¥5,600

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561㈹

CRAZE

遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる一人の男がいた。
その名は「CRAZE」/そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を走り抜けるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?

3Dシューティング第2弾

前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、名面に出現する巨大ボスキャラ。

高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。

パソコン3Dアクションゲーム再始動!!

スクランブルムーブメントアクション・クレイズ

近日発売!!

スキャンライン、ポリゴン変換等の常識の立体アルゴリズムを超えたトレーシングアルゴリズム。

- 驚異の高速立体スクロール
- 柔軟な操作性
- 各ステージ独立したストーリー
- 数々のパワーアップアイテム
- 豊富な性格のアニメーションキャラクター
- リアルなビジュアルステージ
- 多彩な音色、ポップなBGM

MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turboシリーズ…… 5"2D 2枚組 ¥7,800

HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL バクソル

全画面をフルカラーのキャラクターが動き回る!
3Dシューティング新世代
「VAXOL」好評発売中!!

MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800
PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/88VA V2モード専用 5"2D 2枚組 ¥7,800

HEART SOFT ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL.045-461-6071代

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 移殖者募集 アルバイト可

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス

MSXはアスキーの商標です。

東京終末戦争

トウキョウ ハルマゲドン

近日発売!

邪教集団"Psycho temple"
の野望によって破壊された
首都をとりもどすため
今"MIKADO"の命をうけた
コマンドたちの聖戦がはじまる!

88版、現在開発中の画面です

- MSX2 2メガROM
- PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
  (5"2D 2枚組)
- 価格 MSX用/6,800円、PC用/7,800円

TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL. 03-432-4471

Falcom
日本ファルコム株式会社

アニメビデオ決定!!
提携/角川書店・毎日放送

新発売
11月6日(金)

誰もが不可能と思っていた
MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
XANADU
DRAGON SLAYER II

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

MSX / MSX2 / 2メガROM / S-RAM BB機能つき(バッテリーバックアップ) / RAM8K以上 / 定価¥7,800

通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSXファン係までお申込み下さい。
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501代
MSX はアスキーの商標です。

ドラゴンスレイヤーIV
ドラスレファミリー

新発売 MSX専用
2メガROM 定価¥6,800

好評発売中 MSX2専用 2メガROM ¥6,800

アタマを科学する
JALECO®

ファミコンソフトのヒット作 ブラッシュアップして

MSXに堂々登場!!

MSX2 MEGA ROM
(RAM64K以上,V-RAM128K)

MURDER on the MISSISSIPPI™

ミシシッピー殺人事件 JX-15¥6,800
12月初旬発売予定

きみは迷、明、名探偵!?

事件はミシシッピーを渡る豪華客船デルタ・プリンセス号で発生した。それは、あまりにも謎だらけの殺人事件。君は、すご腕探偵チャールズ・フォックスワース卿だ。有能な助手ワトソンを従え、真犯人捜しに全力を尽してくれ。問題は、それぞれの容疑者にしっかりしたアリバイがあることだ。容疑者との会話、船室、そして船内の至る所から証拠を見つけだし、アリバイをくずせ。事件解決は、君の推理・判断・注意力にかかっている!

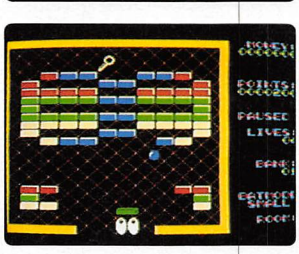
©ACTIVISION 1987

スキッと爽快、

華麗なる銀行強盗。

金、銀、パールの宝の山、ピッカピカの金の延べ棒etc. 誰もが夢みる一攫千金。楽して儲かりゃ、言うことなし/気分だけでも味わいたい、君のためのゲームができた。"ブレイクーイン"。
ブレイクボールで銀行の壁を打ち崩し、巨額の富と財産を盗んじゃえ//

MSX
JX-14
¥4,900
(RAM64K以上)
11月下旬発売予定



METHODIC SOLUTIONS

UNDER LICENSE FROM METHODIC SOLUTIONS B. V.
©1987 METHODIC SOLUTIONS.

MSX はアスキーの商標です。 ©1987 JALECO LTD.

株式会社 ジャレコ
●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271
●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081

FAN FAN BOX
ファン ファン ボックス

新製品

AIシリーズのニューフェイス2機種登場!!

いよいよ、年末にむかって新製品ラッシュの季節がきた。先月号で予告した通り、今回ナショナルから発売されるのはおなじみパナソニックA1の新製品。先月号で紹介したソニーの新製品2機種と同様、こちらもA1にテンキーなどの付いたFS-A1MKIIと、フロッピーディスク内蔵のFS-A1Fの2機種。11月10日に2機種同時に発売される。

好評だったパナソニックA1の完全な後継機として発表されたFS-A1MKIIは、『コックピット1』という新しい内蔵ソフトと連射速度の変えられるジョイパッド「パワーパッド」が付いてくる。

コックピット1にはカレンダー、時計、電卓、に加えてルーレットやスピードくじ、ヒットカウンタなど遊べるものも入っている。これらの内蔵ソフトはキーボード、ジョイスティック、マウスのいずれでも操作ができる。このへんの細かい配慮はうれしいね。

さらに、ソニーのHB-F1II同様に、かなキー、CAPキー、ポーズキーには押されたことがひと目でわかるインジケーターランプがついて使いやすくなったし、数字の入力などに便利なようにかわいいテンキーまで付いている。

これで、値段は、A1と同じ、2万9800円なのだ。

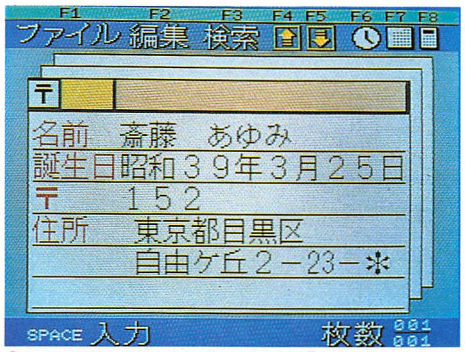
そして、もう1機種のFS-A1Fは、A1MKIIと同様に、かなキー、CAPキー、ポーズキーのインジケーターランプおよび、テンキーがついているうえに、ディスクドライブとリセットボタンがついている。ここまでは、ソニーのF1XDと同じ。でも、A1Fにはさらに、ソニーにはない内蔵ソフトと漢ROMまでついているのだ。

また、ドライブの位置はキーボードの左下正面というユニーク設計。しかも超薄型で、キーボードの下に付いていても本体の厚さはA1MKIIとほとんど変わりはない。ドライブが正面にあると、本体の横にいろいろ周辺機器を置いてもディスクの出し入れのジャマにならないね。

内蔵ソフトのほうは、A1MKIIと同じ『コックピット1』に加えて、付属ディスクになかなか充実したツールが入っている。住所録や電話帳の整理が漢字でできる『カードファイル』、お絵描きツールとして『グラフィックツール』、そしてディスクのファイル管理ができる『ディスクツール』の3つだ。

重さ2.3kg。幅383×高さ73×奥行き250(mm)のFS-AIF

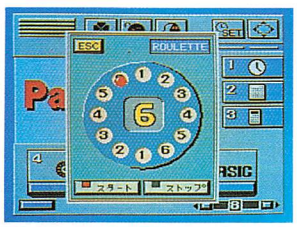
とくに、『グラフィックツール』は、しばらくまえにナショナルから出ていた『ビデオグラフィックス』というソフトの描画機能をバージョンアップさせたもので、ナショナルから発売されているイメージスキャナにも対応している。



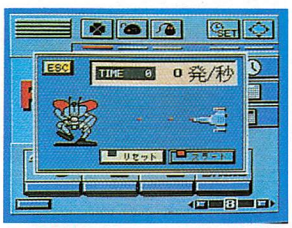
AIF付属ディスクに入っている『カードファイル』

内蔵漢字ROM(第1水準)がついているので、当然、『カードファイル』や『グラフィックツール』でも漢字が使えて(漢字1字ごとに変換していく単漢変換機能を内蔵)、要漢ROMのソフトもそのままで使える。A1ワープロを接続すれば、『カードファイル』や『グラフィックツール』の画面をハードコピーすることもできる。ディスクにはA1ワープロ用の第2水準漢字フォントも入っている。これで、ソニーのF1XDと同じ5万4800円。

重さ1.6kg。幅383×高さ64×奥行き228(mm)のFS-A1MKII



AIMKII内蔵ソフトのなかのルーレット。いろいろ使えそう



同じくMKII内蔵のヒットカウンタ。1秒間に何発撃てるか?

アンケートハガキより

●F・F・Bなみだの最終回?／F・F・Bがなくなるなんて悲しいです。F・F・Bがなくなってもまた F・F・Bみたいなコーナーを考えてください(長崎県・酒井光春)⇒ありゃりゃ。今月は年末にでる新製品の特集をしたうえにページが3ページしかないので読者のページがまったくない。でも、心配しないでね。最終回なのは「ともや」が担当していた「サイケデリック」のコーナーだけで、F・F・Bは続いていくからね。イラストやお手紙まってるよ〜ん。(Q)

新製品 三菱からひさしぶりの新製品は通信パソコンだ

新製品情報の第2弾は、三菱からひさびさの登場の(なんと2年ぶり)MSX2パソコンだ。

去年のエレクトロニクスショーで本体の上に電話がくっついていて、しかもかわいいデザインのMSXがあったのを覚えている人がいたらかなりスルドイ。三菱からモデム内蔵MSXパソコン・ML－TS1として発表された商品なんだけど、一般には市販されなかった。

さて、今回発表のML－TS2HとML－TS2は、このTS1をMSX2にバージョンアップして、市販用にさらに使いやすく改良したものだ。

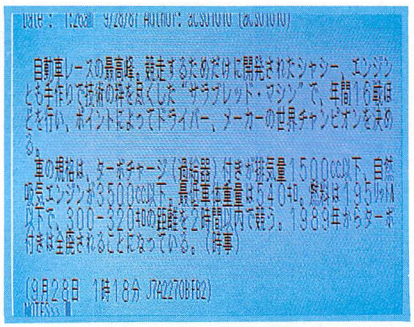
この2機種は、パソコン通信のためのMSX2。モデムはもちろん、使いやすい通信用のソフトを内蔵していて、しかも第2水準の漢字ROM付き。たとえば、電子電話帳では、オートダイヤル機能、一覧表印刷機能など親切な機能を装備している。通信方式は300bps／1200bpsともに半二重と全二重。

CAPキー、かなキーのインジケータランプ、テンキーはもちろん、通信中、受信、送信を知らせるランプもついている。

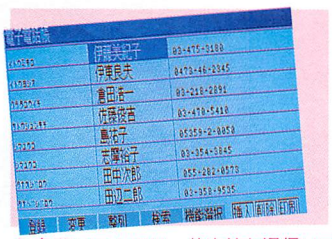
電話機が付いていて、かわいい外観のML-TS2Hは7万5000円。ML-TS2は6万5000円。電話機があるかないかの違いだけで、2機種のそのほかの性能はまったく同じだ。TS2Hの電話機は、ふつうの電話機でもあるので、自分専用の電話機としても使えるところがかわいい。

重さ3.5kg、幅357×奥行き243×高さ86(mm)のTS2H

TS2Hから電話機を取ったTS2



パソコン通信でBBSにアクセスしているところ。内蔵の漢ROMは第2水準も搭載している



内蔵ソフトには、基本的な通信ソフトのほか便利な電話帳機能などもある

ゲーム専用機のようなMSXが多いなか、三菱のこのまじめなマシンにも注目しておきたい。

新製品 ディスクドライブも出たよ～ん

「え～ん、MSX2買ったばかりなのにディスクドライブ付きの安いMSX2が発売されるんだもんな～」と泣いている読者のみなさん(本欄担当者も定価9万8000円のMSX2を持っている。もちろんディスクドライブなんかついてない)、低価格でコンパクトなディスクドライブが出ているのをご存じかな。

ナショナルから現在発売されているディスクドライブFS－FD1Aは、A1コンポシリーズの1つだけれど、もちろん、A1以外のMSX、MSX2でも使える。MSXのスロットにポンと差しこむだけでOK。定価は3万9800円と、従来のディスクドライブのなかではもっとも安い。それに、ユニットコネクタも一体になったコンパクトさがうれしい。ただし、スロットの位置やデザインによっては使えない機種もあるので、買うときにはお店の人によく相談してからにすること。

ディスクは上から差しこむようになっている

周辺 高機能スーパージョイスティック

最近のシューティングゲームは動きは速いし、敵キャラも多いし、ワープはするしで、とてもなみの腕では歯がたたない。でも、歯がたたないからといって、ジョイスティックのせいにしてはいけないよね。

電波新聞社のXE－1PROは従来のジョイスティックに不満がある人におすすめ。ゲーマーに大好評の新製品だ。

このジョイティックは、なんといっても、2つのトリガーにそれぞれ別々の連射スピードを設定できるところがすごい。スティックの方向も4方向と8方向に切り換えることができる。そのうえ、トリガーボタンの位置が270度まで回転して角度が変えられるので、どんなにクセのある撃ち方のゲーマーにもピッタリ。さらに、トリガーを押さなくても勝手に連射しつづけてくれるロック機能までついている。トリガーの連射スピードが見てわかるインジケータランプも付いて、値段は9500円で、現在発売中。

あのアスキースティックよりも使いやすいという評判

アンケートハガキより

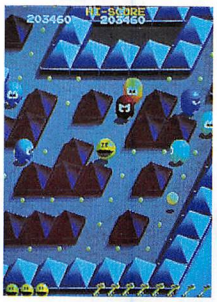
●ゲームソフトベスト10速報！／ベスト10はぜったいやめてほしい。ゲームがベスト10で1位になったから買うとか、ベスト10に入らなくなったからもう遊ばなくなるとかではいけないと思う。(大分県・染矢裕介)⇨そのとおり。でも、よかったって声もあるんだ。お店によってはソフトが売り切れちゃってしばらく買えなかったりするので、ランキングは必ずしも人気だけではないんだよね。買うときのひとつの目安だと考えてくれればいいと思う。(Q)

SHOW AMショーレポート

10月8日、第25回AM(アミューズメント)ショーを見に、東京流通センターへ。で、まあすごい。なんかそーゆーエレクトロニクスの力みたいなものが、これでもかこれでもかと押し寄せるエレクトロニクス的ゲロの津波に加えて、ギョーカイの大マジメなショーなのにどこからまぎれこんだか、ガキがまあ、うるせえうるせえ。ナムコの3Dパックマン『パックマニア』も、ガキが離れなくてよく見えず、仕方ないので後ろにあった『超絶倫人ベラボーマン』というのをやった。

やっぱり体感シミュレーションものがどこも大行列だったなか、私の心を動かしたのは、いその波平もどきのじーさんが、押すボタンによって樽から飛び出るとゆー『ハラハラ大作戦』。それだけのものだが、景品のむさいオモチャも出たし、誰1人としてやろうとしていなかったところが1本筋が通っている。以上、セガの『脱っ子ちゃん雀荘』もやりたかった私の報告でした。(私は新人・バボ)

くどいようだがすでにこのときから子供の声がする


ガキがやらせてくれなくて撮影もできなかったので、写真を借りた『パックマニア』©㈱ナムコ

人気のセガ。動きゃいいってもんじゃないが、おもしろかった

ボクシング。画面に向かって「よし来い!」という彼が怖かった

いその波平

家族が多くて全員脳天気じゃワシだってこうなる

パパのこんな姿を笑っちゃだめ。パパはお仕事なの

何も知らずにハシャぐ無邪気な子供たちはしあわせ

結局、私がAMショーで得たもの

むさいオモチャ

AMショーだけで使えるセガのゲームカード

セガのコーナーで拾ったゲームコイン

プレゼント さあ応募しなさい

ほしいものがあれば応募しなさい。なくてもとりあえず応募するのだ。人生、賭(かけ)である。

●編集部より

①増刊号『MSXプログラムコレクション50本』を20名様に。

②でもってそのROM版も10名様に差し上げます。

※①②別々なのでお間違いなく

●ポニーより

③ジャッキー・チェンが眉間にしわを寄せている『プロジェクトA2』の下敷きを10名様に。

頭をこすって"静電気ノ"というのがむかしはやったが、それはさておき、これは10月号に引続き、2度目のプレゼント。

●アスキーより

④『ウィザードリィ』(COMING SOON参照)の、でかいポスターを10名様に。そして、

⑤同じくキーホルダーを5名様。

なんとコレはウィザードリィ会員のオリジナルグッズで、会員しか買うことができないという、入手困難なシロモノ。

●またまた編集部より

⑥Mファン特製テレカを10名様。

☆プレゼントの応募方法は右の掲示板に。しめ切りは11月30日必着。2月号で当選者発表です。

ほんとうは「買って」といたいが、Mファン編集部は太っ腹なのだ。余ってるんじゃないよ

この下敷きは3Dになっていて敷いたノートの下からこの顔が浮かび出て、しかもしゃべる。ウソである

このポスターには芸がある。なんとカレンダーなだけだが

使わずに、かなりいい値まで上がったら売り飛ばせ

掲示板

プレゼントのほしい人は、官製ハガキに下の応募券を貼って、ほしいものの番号と住所・氏名・年齢・電話番号と何かおもしろいことを書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 F・F・Bプレゼント係まで。ちゅうことで、編集部では読者からの質問、疑問、怒り、秘密情報、ショートショート、イラスト、編集部へのプレゼントなどなど募集しています。どんどん新コーナーを作っていこうと思うので、最近見つけたヘンなもの、ヘンな写真、とりあえず生き物以外は何でも送ってね。

BEST10 J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報!

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	F-1スピリット
2	1	グラディウス2
3	—	バブルボブル
4	—	ハードボール
5	3	信長の野望《全・国・版》
6	5	大戦略
7	6	メタルギア
8	—	奇々怪界
9	—	めぞん一刻
10	—	九玉伝

(10月20日調べ)

いつもこのデータをくれるJ&Pさんからイベントのお知らせ。"第2回アミューズメントフェア"が渋谷、町田、八王子の各支店で開催。商品を買った人への特典や有名ソフトメーカーのイベントなどがある予定。

■日程=11/21(土)～12/13(日)■場所=J&P渋谷・町田・八王子(ただし八王子のみ12/6まで)■問い合わせ先=☎03-496-4141(J&P渋谷)

アンケートハガキより

●ある少年の願い/ウォーッ当ててくれーっ! お願いだー!! 当たれ!……(愛媛県・R. W)⇨このハガキ、F・F・Bプレゼントへの応募ハガキからなんだ。気持ちはわかる。でも、キミは応募券を貼らずに7枚もハガキを書いているぞ。F・F・Bは公平なのだ。応募券のはってあるハガキだけをちゃんと抽選しているんだから。みんな、ハガキにしっかりと応募券を貼って応募してほしい。貼ってないハガキはメッセージを読んだあと捨てちゃうぞ。(Q)

F-F-B 12月号 ▶応募券

FAN-NEWS

あの不朽の名作『ハイドライド』いよいよ完結!!

T&Eソフト
☎052-773-7770
12月5日発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	PAC/テープ
価格	7,800円

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	64K
セーブ機能	PAC/テープ
価格	7,800円

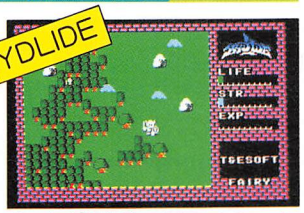
ハイドライドシリーズは本家ARPG

この『ハイドライド3』を含むハイドライドシリーズは、それまでのロールプレイングによりアクション性を加えたアクティブロールプレイングゲーム(ARPG)というジャンルのゲームなのだ。

シリーズに共通していえるのは、どれも初めは最終目的がわからないということだ。ゲームを進めるうちにひとつずつ謎が解けていき次の目的が見えてくるという具合だ。

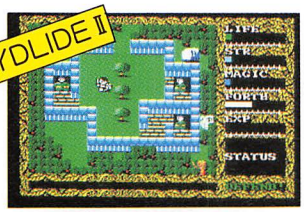
今回の『ハイドライド3』にも具体的な最終目的は書かれていないのだ。ただ、わかっているのはフェアリーランドに何かが起きていること、相次ぐ天変地異には何か原因があること、そして、その原因究明を命じられたのは、このゲームの主人公であるキミだということだけだ。

HYDLIDE



これが初代『ハイドライド』。当時としては目新しいARPGだ

HYDLIDE II



これが『ハイドライドII』。この辺は記憶に新しいところ

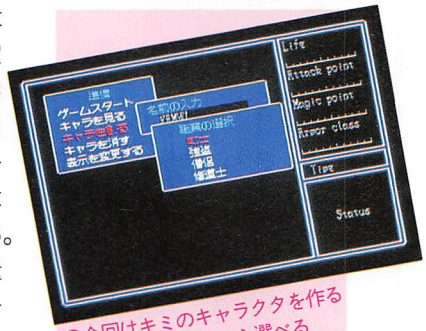
HYDLIDE3

ハイドライドIIの未来という設定。このページの写真はMSX2版だけどMSX版のグラフィックもぐんときれいになった

自己管理もしっかりしなくちゃ

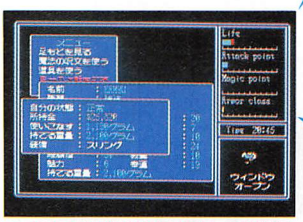
『ハイドライド3』の大きな特徴としてより現実的な設定というものがある。時間どおりに昼、夕方、夜というように画面も変化し、プレイヤーのおなかがすいたり、眠くなったりという生理現象がある。プレイヤー自身が持てる重量の上限などもあって、アイテムを持ちすぎると動きが遅くなったりもするのだ。

そのためステータス表示の「自分の状態」に気を配っておくのもゲームを進めるうえで重要なことなのだ。



今回はキミのキャラクタを作るときに職業を4つから選べる

おなかがすくと「食事がしたい」と表示される。食事をしないとLife(ライフ)が減っちゃう



自分の状態の表示画面。今は正常と表示されている。まずは安心

夜遅くまで起きていると「眠い」と表示される。宿屋に泊まって朝になるのを待ったほうがいい

©T&ESOFT

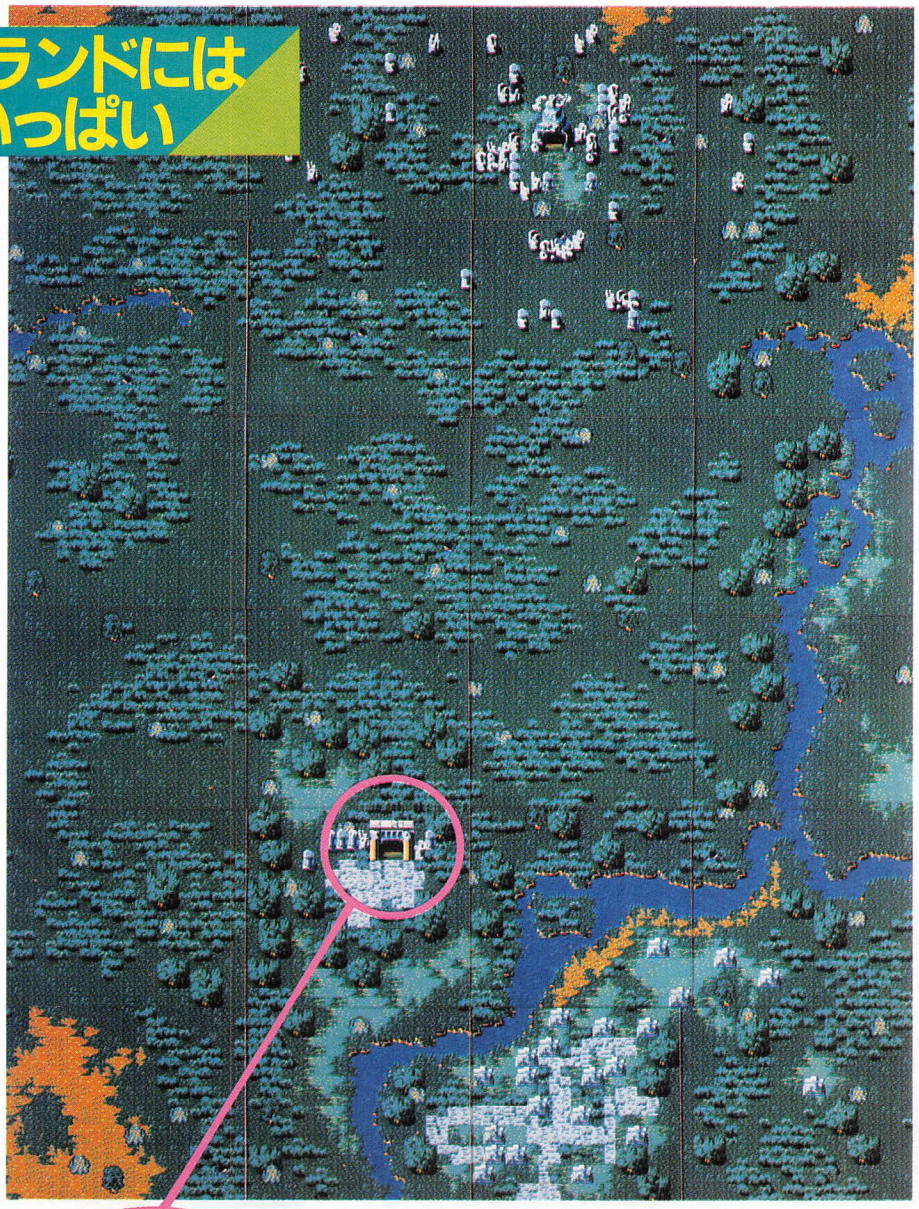
フェアリーランドには秘密がいっぱい

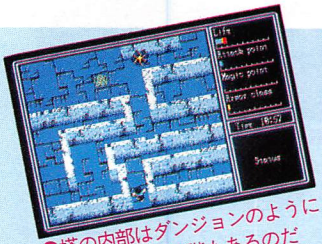
フェアリーランドには、数々の謎や隠された街など多くの秘密がある。スタート地点の街以外の街や地下ダンジョン、200階建ての塔など地上以外にも行ってみなければならない場所はいっぱいある。

それらの場所を見つけるには、街で多くの人々と会話をすることだ。このゲームでは何百ものメッセージが出てくるので、会話をすることは大切なヒントになる。

ただし最初のうちはレベルを上げることに務め、アイテムなど見つけたら宿屋にもどろう。このゲームでのセーブとは宿屋に泊まることなのだ。

スタート地点付近の部分マップだ





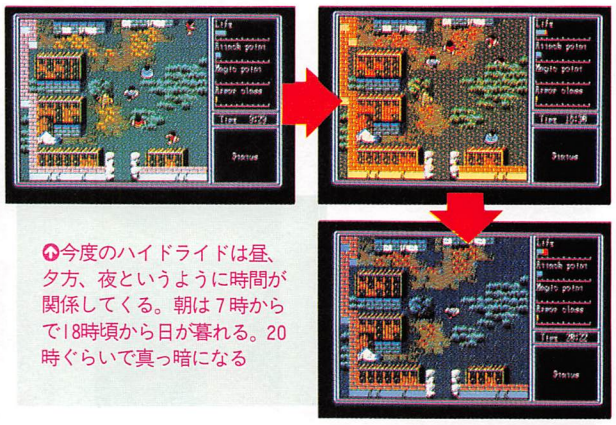
塔の内部はダンジョンのようになっていて、200階もあるのだ

うわーっ、真っ暗だ。地下ではオイルがないと視界がきかない

ここはどこでしょう。宝箱がたくさんだ。でもわなに気をつけて

ここがスタート地点

ここがスタート地点。穴の中に入ると街があるので装備などをしっかりそろえて旅に出よう



今度のハイドライドは昼、夕方、夜というように時間が関係してくる。朝は7時からで18時頃から日が暮れる。20時ぐらいで真っ暗になる

すべてのMSXユーザーに贈るアクションRPGの元祖!!

日本ファルコム㈱
☎0425-27-6501
発売中

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX　MSX2
ＲＡＭ	8K
セーブ機能	内蔵S-RAM/テープ
価　格	7,800円

信じられないほどキレイ!

ついにザナドゥがMSXユーザーなら誰でも遊べるようになった。今まではMSX2を持っていても、ディスクドライブがなければプレイできなかったのだ。

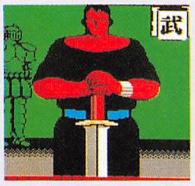
MSXとは思えないようなすばらしいグラフィックとアクションシーンでの動き。そしてRAMも8Kでだいじょうぶ。やってみないと後悔するゲームだね。

タイトル画面でスタートかコンティニューかをセレクトする

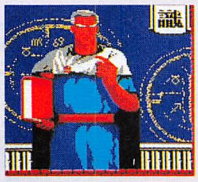
レベル0でお世話になる人々

キャラクタメイクは道場で能力を鍛えるというかたちでする。まず、王様からＣＳＴ（クレスト）という能力の元手をもらう。そして、好きなように７種類ある各種能力を鍛える。もちろんＣＳＴは限られているので、バランスを考えて鍛えないと、困ったことになるぞ。

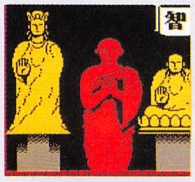
王様。会って名前を教えると、能力の元手であるCSTをもらえる



STR（ストレングス：攻撃力）を上げる道場。力強くしたければ多めに

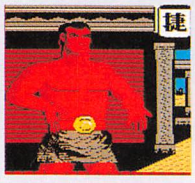


INT（インテリジェンス：魔法を使う力）を上げる道場。魔法は大切



WDM（ウィズダム：アイテムを使う力）を上げる道場。アイテムの効力に影響

DEX（デクスタリティ：宝箱を開ける力）を上げる道場。行かないとダメ



AGL（アジリティ：素早さ）を上げる道場。これが高いと逃げ足が速い

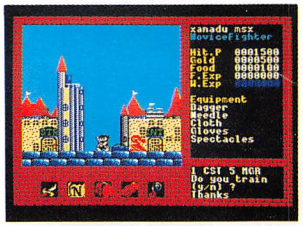
CHR（カリスマ：魅力）を上げる道場。高いとショップが安売りになる

MGR（マジックレジスタンス：魔法攻撃に抵抗する力）を上げる道場

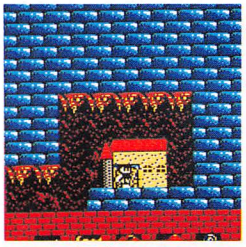
超有名な基本設定は同じだ

目的は10あるレベルのどこかに潜んでいるキングドラゴン「ガルシス」を倒すこと。まずは、レベル０でキャラクタメイクする。キミの好きなように主人公の性格を決めるのだ。そして、レベル１へと向かい勇者を育てる。敵をやっつけて経験値やアイテムを集め、勇者を強くしていくのだ。

勇者には戦士としての強さと魔法使いとしての強さがある。バランスよく成長させるのはたいへん。



スタート直後の町並み。まずは王様に会わなくちゃ

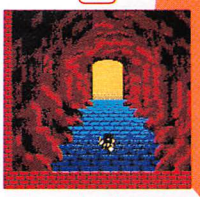


レベル０の地下面で何かをすると行けるショップ

お金は使いはたしているんだけど

謎のアイテムショップ

レベル１への入り口を見つけた。行ってみよう



いったいどんなところに行くのだろう

レベル１へ……

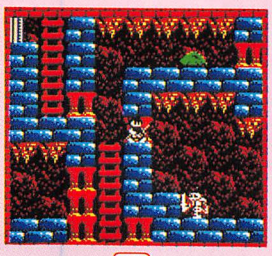
©日本ファルコム

アクションシーンがいいぞ

それぞれのレベルは洞窟と塔で構成されている。そこでおもにすることは、戦闘だ。戦闘はリアルタイムでおこなわれる。キミのカーソル(ジョイスティク)さばきによってゲームは進行していくのだ。

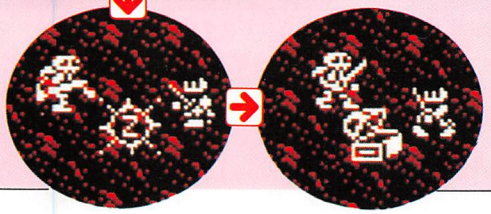
また洞窟内にはいろいろなショップがあり、これをうまく利用するのも大事。

洞窟での戦闘



やや！ スケルトンがいるぞ。戦ってみよう

ニードルという魔法で攻撃しよう。えいえい！



プシュ。Zというのは倒した証拠

えいやっと宝箱を開けると……

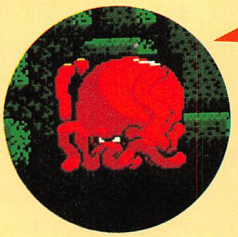
洞窟を歩きまわっていて敵と接触すると、画面が戦闘シーンに切り替わる。

攻撃には2とおりある。武器での攻撃と魔法での攻撃だ。武器で攻撃する場合は、敵に体当たりする。敵にはそれぞれ弱点があり、そこへ向かって体をぶつけると効果的だ。魔法は飛び道具のようなものだ。飛ばしたあとに方向をコントロールできる。とても便利だ。

例としてスケルトンとの戦闘シーンを見てみよう。

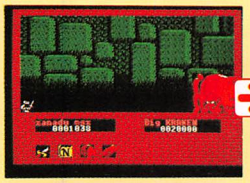
デカキャラ

塔の中には、とんでもなくデカい敵キャラが何匹かいる。こいつらは、それぞれ重要なアイテムを守っているので、ゲームの進行上どうしても倒さなければならない。写真のキャラはレベル1にいるヤツ。



いっしょにジャンプするところがイヤ

ビッグクラーケン



デカキャラが出るときはこうなる

あっけなく敗北。強いな〜

ショップ

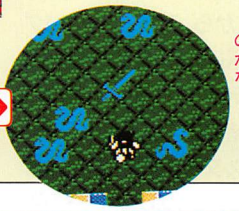
ここはレベル1に入ったばかりのところ。左が、食料を売っているフードショップ。右はダメージを回復してくれるイン(宿屋)。このほかにレベル1には6種類のショップがある。

塔での戦闘

ここが塔の入り口だ。入ってみよう

これはグローブ。何に使うのだろう

キーを発見した。これは何に使うのか想像つくね



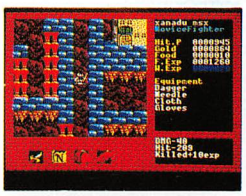
剣を発見。これを持つと攻撃力がアップするのかな

塔の中は、いくつもの正方形の部屋が組みあわさって迷路のようになっている。ほとんどの部屋が入ったとたんに戦闘シーンになるので、つねに戦闘している感じだ。

ここでの主目的はアイテムを集めること。武器やよろい、たてなど、ショップで高く売っているアイテムがただで手に入るんだ。ただし、とっても強い敵がアイテムを守っているので、そうカンタンにはいかない。

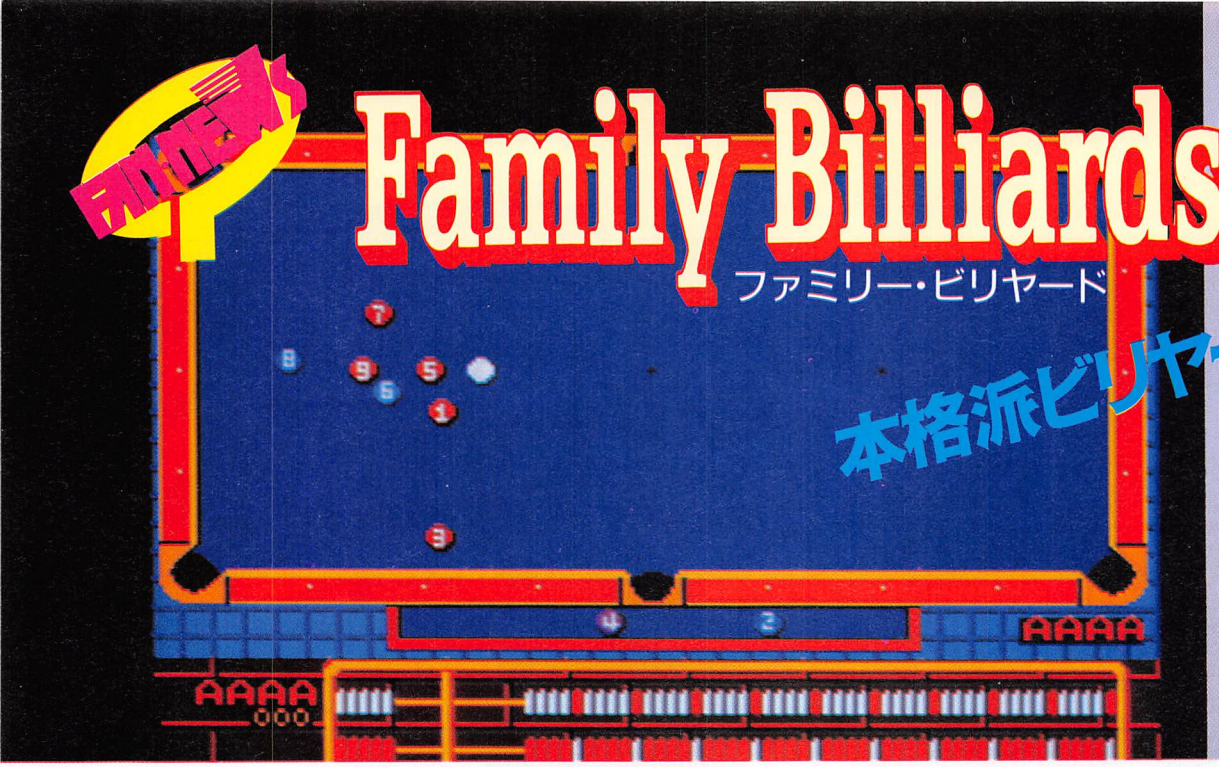
MSX2専用ディスク版とはどこが違うのか!

1つはS-RAMでセーブできるということだ。ディスクセーブよりカンタンに高速になった。ただしS-RAMには1つの状態しかセーブできないので、いろんな状態をセーブしたい場合は、テープを利用しよう。2つ目は、レベル0に戻れることだ。つまりCSTをどこかで集めて、鍛え直せるということだ。



このあたりにレベル0への出口が……

カンタンになったコンティニュー



Family Billiards

ファミリー・ビリヤード

本格派ビリヤード登場!!

パック・イン・ビデオ
☎03-226-9491
11月21日発売予定

媒　体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	5,800円

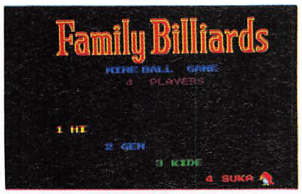
名ハスラーを目指せ

★4人プレイもOK!

オシャレ人間たちのあいだで大流行のプールバー。その気分が味わえる本格的ビリヤードゲームの登場なのだ。

まず、「ナインボール・ゲーム」「ローテーション・ゲーム」「四つ球・ゲーム」「スヌーカー・ゲーム」から、プレイしたいゲームを選ぼう。ナインボールとローテーションは最高4人まで一緒に遊ぶことができるのだ。スヌーカーと四つ球は2人までだ。プレイヤーの人数が決まったらアルファベット4文字までで名前を入れて、ゲームスタートだ。どのゲームも名前の入力もカーソルで選ぶだけ

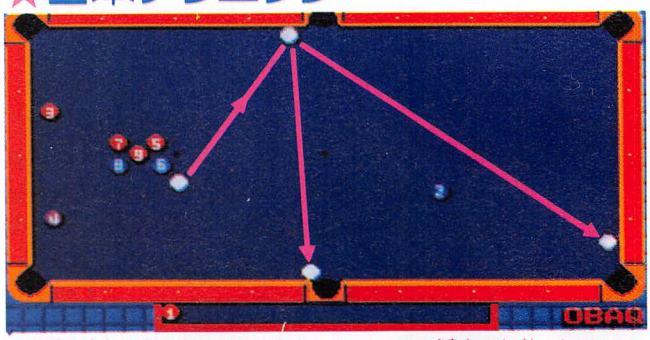
どのゲームで遊ぼうかな？　4つもあると迷っちゃうな



ゲームもパソコンと対戦できるので、ひそかに腕をみがくこともきるぞ。対パソコンはレベルが選べ、レベル5で最強になるのだ。

パソコンと対戦。レベル5だとても信じられないようなスーパーショットを見せてくれる

★基本テクニック



手球の突きかたによってこんなにもクッションが違うのだ!!　クッションの使い方はマスターしたい

手球(白い球、キューボールともいう)の、突きかたによってボールのクッションのしかたや、的球(手球以外の球、オブジェクトボールともいう)の動きかたなどがまったく変わってしまう。手球を突くポイントはリターンキー(トリガーB)を押すと画面に出る円が示している。カーソルキーを動かすことによって突くポイントを変えるのだ。設定が終わったらスペースキー(トリガーB)でショットする。例えば、手球を的球に直接当てるときに手球の上を突くと、手球は的球に当たったあともまっすぐに進むのだ。逆に手球の下を突いた場合は的球に当たったあと手前に戻ってきてしまう。

上の写真のように手球に回転をつけた場合、的球のクッションの角度は相当違ってくる。写真の場合2番のボールをねらっているのだけれど、手球の右側を突いてしまうとクッションする角度が広くなってしまう。逆に手球の右側を突いたらクッションする角度はせまくなる。球の突きかたしだいでこれだけ角度に差があるのだ。手球の位置と的球の位置から突くポイントがわかるようになったらキミは名ハスラーだ。

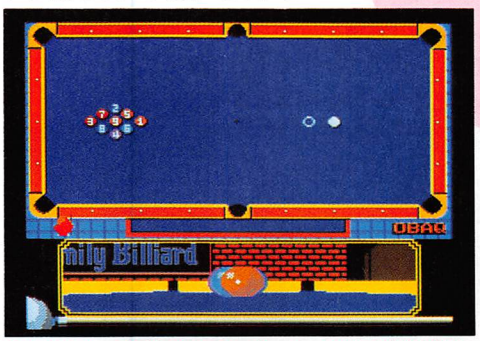
©パック・イン・ビデオ

ルールをおぼえるのが上達のヒケツ

ナインボール・ゲーム

今、一番オシャレなナインボール・ゲーム。ルールはポケット(穴)に9番のボールを早く落とした方が勝ち。ただし、かならず的球の数字の小さい順に手球を当てなければならないのだ。的球をポケットに落としたら続けて的球をねらうことができる。ただし、的球を落としたものの手球もポケットに落としてしまったら(スクラッチという)、そのとき落としたボールは最初にあった位置に戻される。

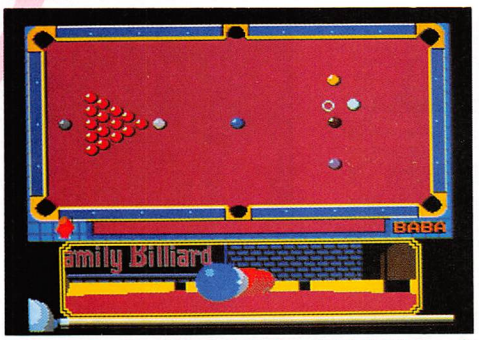
ナインボールのおもしろさというのはルールがわかりやすいということと、とにかく9番のボールを落とした人が勝ってしまうところにあり、一発大逆転ということもできるのだ。このゲームをマスターすれば人気者かな!?



おなじみ、大流行のナインボール。9番の球を落とした人が勝ちなので、かなりエキサイティングする

スヌーカー・ゲーム

このポケットゲーム、イギリスではポピュラーなのだ。ルールは、15個の赤の的球をひとつ落として、ほかの色の的球(灰色、桃色、青色、紫色、茶色、黄色)のうちのひとつを落とす。カラーボールを落とす順番は特に決まっていないので、赤を落としたらカラーボールを落とし、また赤を落としてといった具合に順番に落としていけばよいのだ。最初に赤のボールに当てられなかったり、カラーボールのどれかに当たったりしてしまったらペナルティーで、相手の得点になってしまう。だから、相手の不利になるようにゲームを展開するといったイジワルもできる。戦略的なプレイができるところがこのゲームのおもしろいところだ。



スヌーカーは、実際にはひとまわり大きなビリヤード台を使ってプレイする

四つ球・ゲーム

四つ球ゲームはビリヤード台にポケットが無く、しかも赤、白各2個の4つの球でゲームをすすめるのだ。

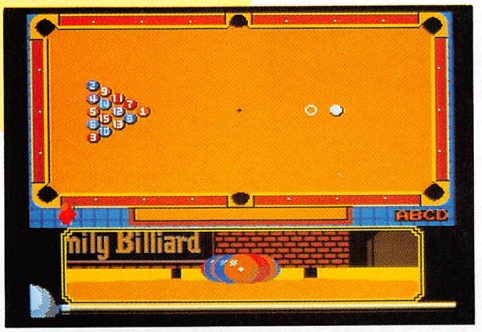
ルールは1番目の的球から2番目の的球へと手球を連続して当てていくことで得点になる。2つの的球(どの色の球でもよい)に当たれば1点が得点。2つに当たらないと無得点だ。1番目の的球に当てるだけなら誰でもできるけど、手球を2番目の的球に当てるのがなかなか難しい。いかに手球をうまくコントロールするかがこのゲームのおもしろいところなので本当にビリヤードがじょうずな人たちが好んでプレイするゲームなのだ。手球をあつかうテクニックをみがきたい人は、ぜひチャレンジしてほしい。

ちょっと地味な四つ球。カッコイイおじさんたちがしぶめにプレイするのが目にうかぶ

ローテーション・ゲーム

ナインボールについで有名なポケットゲームのローテーション。

ルールは簡単そのもの。15個のボールをそれぞれポケットに落としていき、落とした的球の数字が単純に得点になるのだ。ただし、ナインボールとおなじように台の上にある的球の中から、もっとも小さい数字のボールに当てなければならない。的球をポケットに落としたら続けて的球をねらうことができることや、手球をスクラッチしたときに、落としたボールは最初にあった位置に戻されるところは、ほかのポケットゲームと同じ。ナインボールと違うところは、プレイヤーの誰かが最初に決められた点数を取るまでゲームを続けるところ。

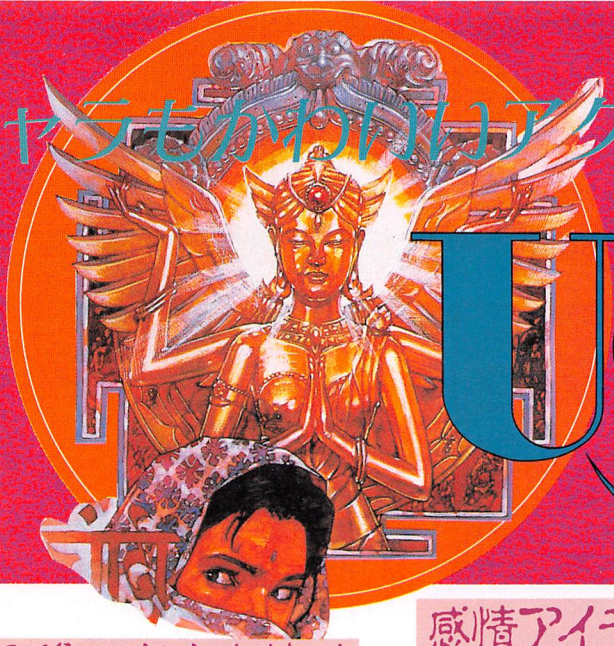


オーソドックスなローテーション。数字の大きな球を落とすようにするのが、必勝法なのだ

FANTASY

キャラもかわいいアクションゲーム

USAS ウシャス



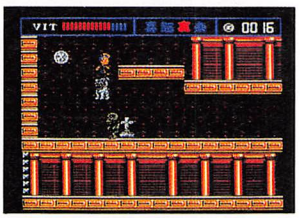
コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円

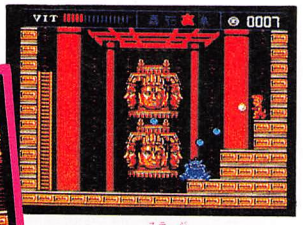
交代でウシャス像の秘宝を捜せ

インドで発見されたウシャス像の額にはめられていた、500カラットの宝石を捜すことになった"クレス"と"ウイット"の2人。喜・怒・哀・楽と名前のついた4つの部屋(ステージ)を探検し、最後の神殿のボスを倒して次の遺跡へ進むのだ。全部で5つの遺跡をクリアすれば、はれてウシャス像の秘宝を手に入れられるぞ。部屋(ステージ)の特徴を見て、2人のうちどちらで戦うかを決めよう。

タテにもヨコにもスクロールし、上下にゆれる像に乗ったりしながら先に進もう。2人のどちらかがやられてしまうと、敵に捕らえられてしまい、ボスを倒すまでは1人で戦わなければいけないのだ！



↑像に乗って上の段へ行こう！左の丸い銀色のものはコインだよ

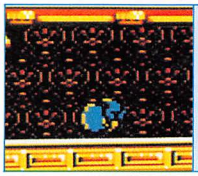
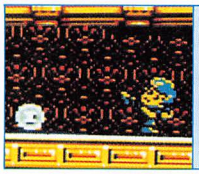


↑これは哀の部屋(ステージ)のボス。泣きながら攻撃してくる変なヤツだ

←部屋(ステージ)内部はハシゴなどあり、入り組んでいて戦いにくいのだ

感情アイテムで攻撃力が変わる

部屋(ステージ)の中にある喜・怒・哀・楽と書いてあるパネル(感情アイテム)を取ると、2人の攻撃力が変化するんだ。"ウィット"は銃で撃ち、"クレス"は蹴(け)ることによって敵を倒していくぞ。攻撃力の変化は、下の写真を見てみて。

	クレス	ウイット
喜	喜のパネルを取ったら分身が出るようになった	広範囲にわたって敵を倒せる。一番便利な状態
怒	 ごろごろころがって敵に体当たり。ほぼ無敵だ	かなり怒っていて、火炎放射器みたいなパワー
哀	哀のときは悲しいのであまり元気がないみたい	涙の直撃弾だ！悲しいけどわりと効果があるぞ
楽	 哀と区別しにくいけど、これが普通の蹴りだヨ	ノーマルなときは少し細い弾が発射される

これは喜の部屋(ステージ)よ！

最初の遺跡にある喜の部屋(ステージ)だ。ヨコスクロールだけど先にはもっと広い、このページぐらいの部屋(ステージ)がいっぱいあるんだよ！秘宝を求める2人には、多くの困難が待ち受けているのだ！

©コナミ

ゆかいなドラスレファミリーがMSXに登場

FAN-NET

ドラゴンスレイヤーIV

Dragon Slayer IV DRASLE FAMILY ドラスレファミリー

日本ファルコム
☎0425-27-4121
発売中

媒　体	
対応機種	MSX　MSX2
RAM	8K
セーブ機能	パスワード
価　格	6,800円

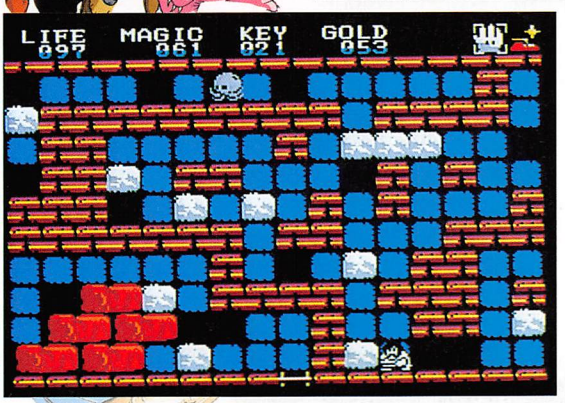
実はバリバリのアクションゲーム

父、母、兄、妹、ペットの4人と1匹の家族の中から1つを選び、宝冠(ほうかん)4つを集めて魔法の剣「ドラゴンスレイヤー」を手に入れ、遠いむかし壁画の中に封じこめられたドラゴンが復活しようとするのを防ぐのがキミの使命だ。

この『ドラゴンスレイヤーIV　ドラスレファミリー』は、あの有名なドラスレシリーズの1つではあるのだけれど、今までのものとは一味違う。どちらかというとドラスレと聞くとロールプレイングを思い浮かべる人が多いと思う。しかし今度はバリバリのアクションゲームなのだ。

ただしアクションとはいっても、謎解きあり、パズル面ありという具合で、ただ戦うだけの単純なゲームではない。いろいろなアイテムを集めつつ、広いマップ中をすべて歩きまわってみなければならないのだ。

しかも家族の中にはそれぞれに得意な分野がある。たとえば、お父さんは岩を動かさなければならないパズル面に強いとか、ジャンプ力の必要なところでは妹がやりやすいというようにプレイヤーの選択がゲームのカギになるのだ。うまくキャラクタを使いわけよう。



アクションシーンのほかにもこういうパズル面がたくさんある。苦労して抜けられたときは快感。ここはお父さんの出番だ！

これがプレイヤーの選択画面。おじいさんとおばあさんの絵でパスワードの入出力をする

このときアイテムを選択。数字が青いのは使えるアイテム。ゲーム中アイテムが単色なのが残念

さすがアクションゲームらしく敵がいっぱい出てくる。画面だってとってもきれい

こんなところがドラスレIVの魅力

サブタイトルに「ドラスレファミリー」とあるように、このゲームでは家族で力を合わせて戦わなければならない。そこが『ドラスレIV』のほかのゲームにはない魅力の1つであるといえるだろう。そういう他のゲームと違った部分である家族のそれぞれの個性が、うまく生きているのがなんとも楽しい。

前にも書いたようにこのゲームには主人公が4人と1匹いて、1つずつプレイヤーが操作するわけだが、このキャラのかわいさとコミカルな動きがゲーム中の気分をより盛り上げてくれる。またそれは、次から次へと出てくる敵キャラにもいえることだ。

ゲーム本来のおもしろさのほかにも、キャラクタの動き1つにも楽しさを感じられるゲームというわけだ。

宝冠(クラウン)を集めるのが当面の目的。せっかく見つけても取ったあとに出てくるデカキャラを倒さないとまたやり直し。装備に気をつけて！

©日本ファルコム

FAN-NEWS

大人気《全・国・版》のMSX2ディスク版だ!

発売元 ソニー
開発元 光栄
☎044-61-6861
11月上旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

グラフィックが変わった!

『信長の野望《全・国・版》』は日本の戦国時代をモチーフにしたシミュレーションゲームだ。1人～8人のプレイヤーが、日本全土にある50国から1国ずつ選び、その国を治めている大名になりかわって全国統一を目指すというストーリー。自分の国の内政に気をくばりながら戦争などで領地を増やしていくのだ。

すでに発売されているメガROM版は大人気。しかし、MSX用なのでMSX2のユーザーにとってはグラフィックがちょっと不満だった。

このMSX2専用のディスク版はそんな不満を一気に解消してくれるグラフィックがウリ。グラフィックがキレイになった分スピードが遅くなっているが、BGMやアニメ表示をオフしたり表示スピードを調節することで解決できる。また、自国の周りの地図がいつでも表示されているので、命令で地図を参照しなくてすむ。

とくに大きなメガROM版との違いは、

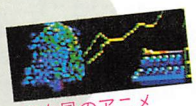
①戦争のときのヘックス画面が1画面に1国分すべて表示されるようになった。

②ジョイスティックではプレイできなくなった。

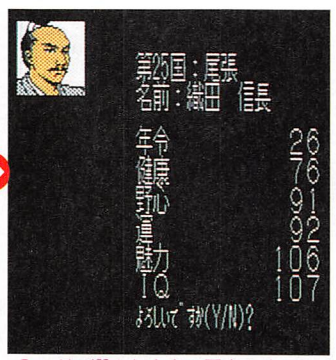
③ゲームセーブがディスクにできるようになった。

という3つ。②はちょっと残念だけど、①や③の分でプレイ感は大幅に向上している。

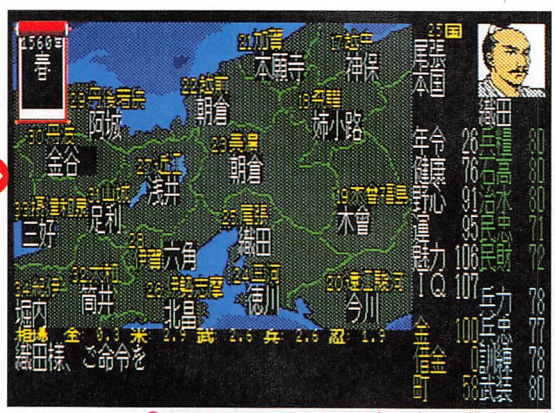
疫病のアニメ


台風のアニメ

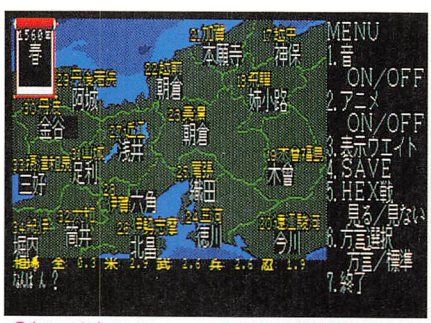
ゲームは自分の受け持つ国(大名)選びから始まる。勝敗の4割はここで決まる!



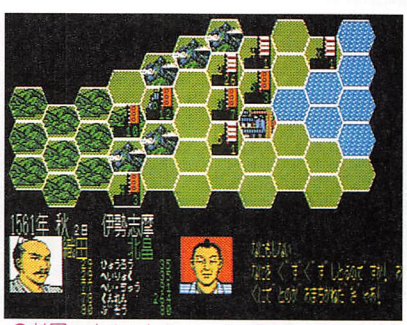
つぎに選んだ大名の要素を決める。各要素の値が高くできるまでやり直す



シミュレーションは1560年の春から始まる。自国のまわりの地図と自国のデータが表示される



"その他"のメニュー。6番の方言選択をONにするとメッセージがプレイヤーの国の方言になる



敵国に攻めこむとヘックス画面になって戦争が始まる。もちろん、地形は国によって違う!

戦争のアニメ

謀叛のアニメ

一揆のアニメ

©1987 KOEI

FAN-NEWS

マップエディット可能になってディスク版登場！

大戦略

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
11月10日発売予定

媒　体	1DD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

ROMを持ってても、ほしい！

パソコンのウォー・シミュレーションゲームの代名詞ともいえる『大戦略』のディスク版が、ついに発売される。メガROM版との違いは、なんといってもマップエディタがついたことと、ゲームをディスクにセーブできるようになったことだ。ここではこの2つの新機能について集中的に紹介する。

自家製マップ

これさえあれば100年遊べるといわれるマップエディット機能。下のカコミの写真のように、すでに用意されているマップ(メガROMと同じ20枚)のうち16枚を少し変更したマップや、プレイヤーみずからまったく新しく作ったマップでプレイできる。

ディスク版はユーザーに無限の可能性を提供してくれるわけだ。すでにメガROM版を持っているユーザーも、ディスク付きのMSX2を持っているなら(ディスクを買ってでも)必ずほしくなる！

■ゲームセーブ

↑ゲームセーブしているところ。いくつでもセーブしておけるので、複数のマップを浮気しながらプレイできる！

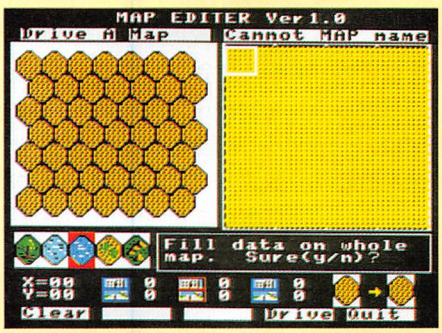
ディスクにセーブ

上の写真のように、ディスク版なら1つのマップをプレイ中に、いくらでもゲームセーブしておける。極端な話、フェイズ終了ごとにすべてセーブしておくことも可能だ。

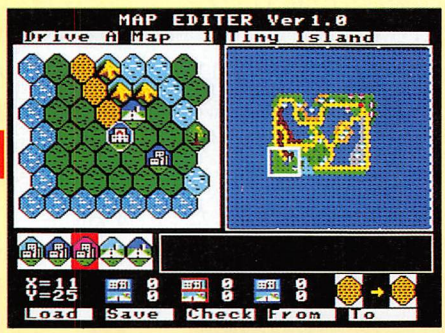
この機能はなかなかいい戦略が思い付かず悪戦苦闘しているときなどに役立つ。S-RAMにセーブしていたときはセーブすると、1つ前にセーブしておいたデータが消えてしまったが、ディスクならいくらでも残せるのだ(ディスク1枚で16個。ディスクは何枚でも作れる)。

ちなみに、ソフトに始めからセーブしてあるゲームにはいろいろな新作マップが入っている。一見の価値あり！

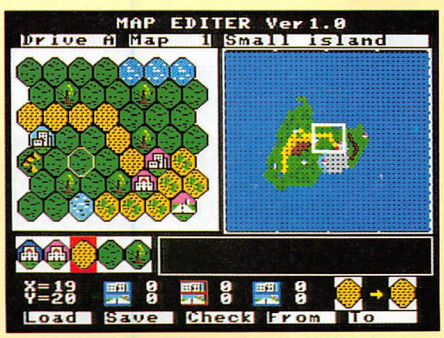
■マップエディット



↑マップエディタが始まったところ。画面の感じはゲーム画面によく似ている



↑新しいマップの作成。40×40ヘックスのキャンバスに絵を描いているようだ！



↑すでにあるマップをロードして、自分向けに改造できる。より難解にしたり、かんたんにしたり……

↑マップエディタで変更したり作ったりしたマップはふつうのゲームとまったく同じにプレイできる！

©System Soft　MICROCABIN

グラフィックがキレイになって、ドラマはひたすら盛り上がる!

三國志

発売元 ソニー
開発元 光栄
☎044-61-6861
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	12,800円

グラフィックで操作性向上

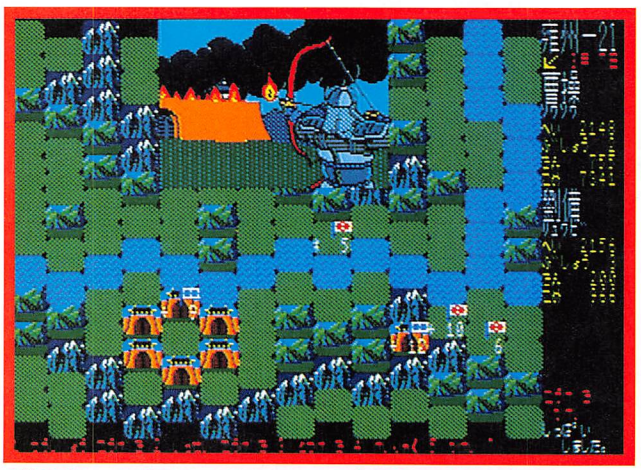
三国志は中国の古代史書。ゲームの『三国志』は三国志を小説化した三国志演義と呼ばれる物語をモチーフにしたウォー・シミュレーションゲーム。すでにMSX版のメガROMが発売されてから1年もたっているのでショップで見かけた人もいるはずだ。

新たに発売されたこの『三国志』はPC88やPC98版と同じになっている。

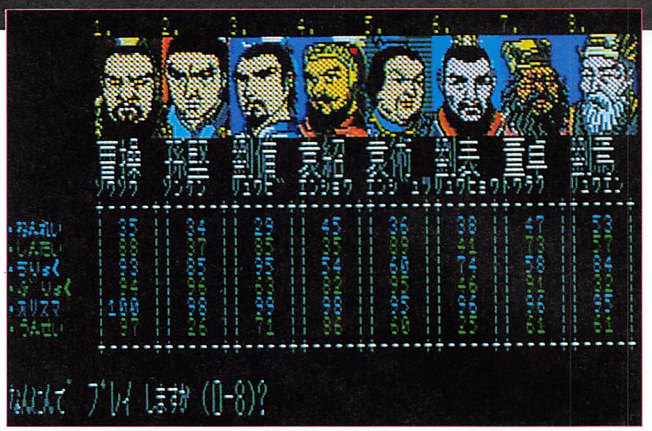
メガROM版と比べるとグラフィックの変更による操作性の向上が大きい。MSX版では単色だった武将の顔は、右の写真のようにフルグラフィックになっているし、4画面切り換えで操作性の悪かった戦争時のヘックスマップも下の写真のように1画面にきっちり入っている。中国の全土マップも下中央の写真のように塗り分けて表示される。これで勢力の分布がわかりやすくなった。

ただ、メガROM版よりスピードが遅くなった。メガROM版でふつうにプレイしているスピードに追いつくには、表示ウェイトを短くしたりBGMやアニメを止めたりする工夫が必要だ。

少し遅いのであせらずプレイ!



戦争のヘックス画面。1画面に全マップが表示されていて見やすい!



シナリオ1には8人の英雄が。単色だった顔がフルグラフィックに!

ゲームの中身もかなり違う

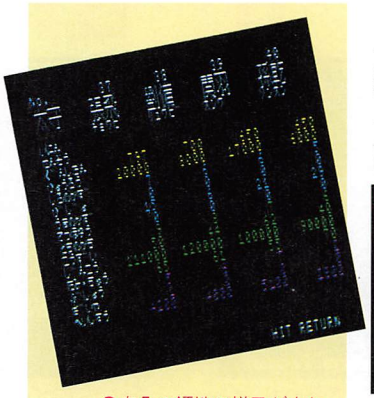
グラフィック以外では全体的に要素が増え、よりリアルになっている。命令では、

徴収……民から金や米を徴収する命令
略奪……民から女や金、米を略奪する命令
築城……その国に新しい城を築く命令
密計……間諜(スパイ)を送って敵国を錯乱させる命令
放浪……国を捨てて放浪の旅に出る命令

の5つが増えた。

命令だけでなく戦争の内容などもかなり変わっている。

メガROMを持っているユーザーもこのディスク版で、劉備で放浪の旅に出ると、まったく新しい三国志のドラマに引きずりこまれるだろう。



自分の領地の様子がまとめて表示されるのも便利だ

各君主の領地をちゃんと塗り分けて表示する。たいへん見やすい

©1987 KOEI

オーガの人工頭脳とプレイヤーの知能の戦い！

OGRE

オーガ

システムソフト
☎092-714-6236
発売中

媒　体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	5,800円

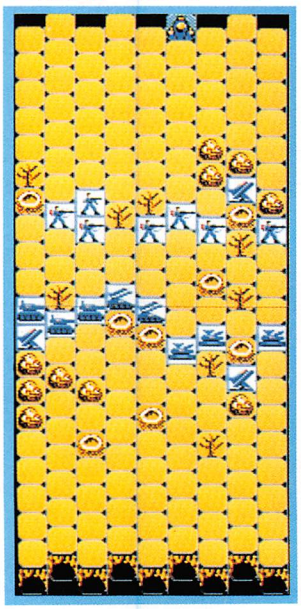
防衛軍VS.オーガの戦い

オーガは人工頭脳を持った巨大な戦車。プレイヤーは防衛軍の司令官となりオーガから司令部を守る。

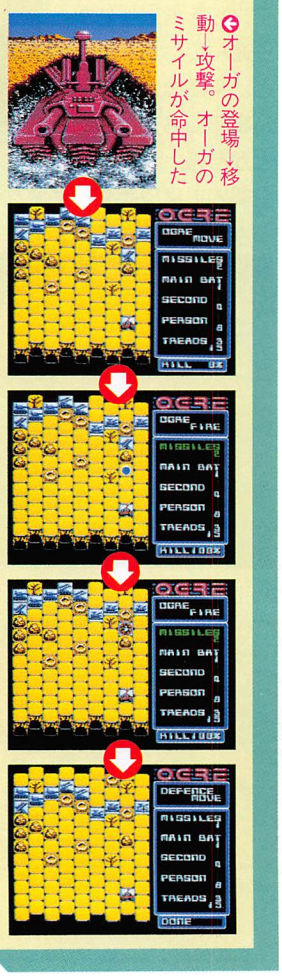
戦場はMAP1のように9×21ヘックス(12枚用意されている)。下の写真はプリセットという、防衛軍のユニットがすでに配置されているモードのもの。指令部はマップのいちばん上にあり、オーガはいちばん下から攻めてくる。

防衛軍のユニットは7種類。1ターンは、オーガの移動→攻撃→防衛軍の移動→攻撃→GEV(防衛軍の兵器の一種)の移動。GEVだけはオーガを攻撃してからオーガの射程外に移動できるわけだ。

■MAP1のマップ

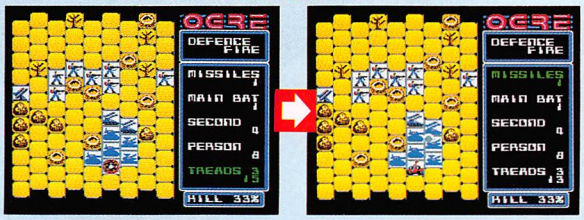


■OGREフェイズ

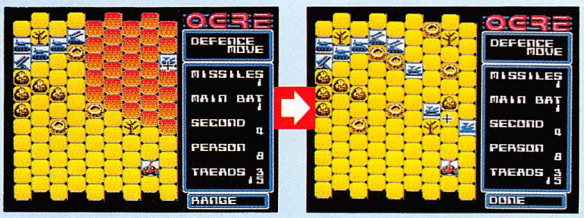


オーガの登場→移動→攻撃。オーガのミサイルが命中した

■DEFENCE(防衛軍)フェイズ



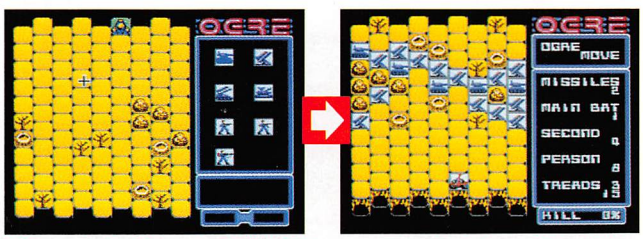
オーガのどこを狙うか決めて(画面右で緑色のところ)攻撃。命中するとオーガは爆風につつまれ、狙った部分のデータが変更される



ユニットの移動できる範囲を参照すると移動可能なヘックスが赤く表示される。動かすとユニットが青く表示されて移動終了を示す

フィールドエディット可能

防衛軍のユニットをプレイヤーが選択して配置するフィールドエディットというモードもある。7種類のユニットのうち、どの兵器をいくつ使うのかがポイントになる。



フィールドエディットでは防衛軍のユニットをプレイヤーの好みで選択、配置できる。いくつかの条件はあるが、わりあい自由にセットできるのだ

エンディングは5とおりある。上の写真はそのうちの2つで、左がプレイヤーが完全に勝ったとき、右はオーガがわずかの差で勝ったときのもの

©System Soft

うる星やつら

了子ちゃんとステディな関係になるのは誰!?

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月3日発売予定

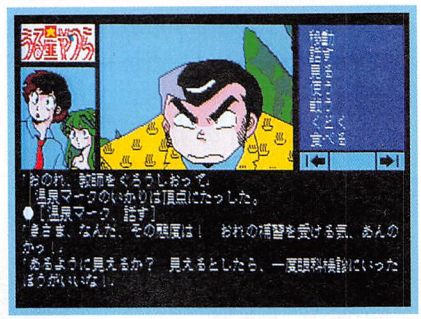
媒　体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC／テープ
価　格	7,800円

招待状から始まった

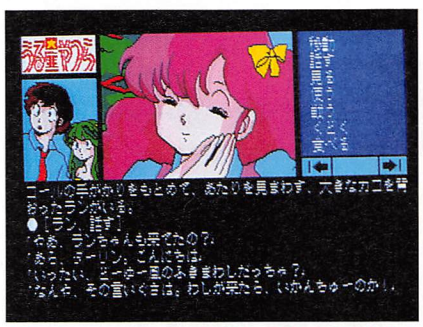
人気アニメの『うる星やつら』がコマンド選択式のアドベンチャーゲームになった。ゲームは、ある日〝諸星あたる〟のもとへ〝面堂了子〟ちゃんから誕生パーティの招待状が届くところから始まる。15歳の誕生日の記念に「パーティ会場の面堂邸分館に誰が早くたどり着くか」というゲームを企画したらしい。しかもトップの人は、1年間了子ちゃんとステディな交際ができるってわけで、招待客はいっせいに面堂邸に集合した！

たどりつくまでには障害が❣

ゲームは面堂邸の外に出てしまうと失格になってしまう。「食べる」「くどく」など、たくさんあるコマンドを選択しながら進んでいくんだけど、突然思いがけない事態におちいることがある。まず、面堂邸内にはワナや意地悪な迷路が仕掛けられているぞ。おなじみの登場人物たちのなかにもジャマをしてくるやつがいてなかなか先に行けないのだ。あたるはラムと一緒に行動しているので、ほかの女の子をくどいたりしていると怒られたりもするぞ。ウソやワナを乗りこえて、みごとゴールインするのは誰かな？



目の前にたちはだかって、けんかを売ってくる

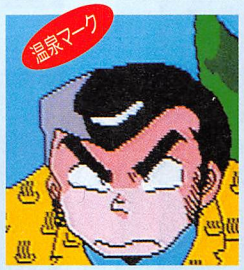


ランちゃんニコニコ。可愛いからくどこうカナ

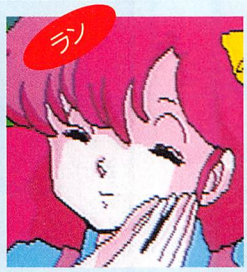
楽しき登場人物（ライバル）

了子ちゃんのごほうびやパーティのおいしいごちそう、了子ちゃんの兄・終太郎のキスなど、いろんなものを目標にしておなじみの顔ぶれがせいぞろい。その中の何人かを紹介しよう。

きれいな顔をしてても底なしの胃袋。そして怪力！



けんかを売ってくるくせに、ぜんぜん強くないやつ



パーティのごちそうを狙う、ラムのおさななじみ

平凡な女子高生。あたるのもとガールフレンドだ

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ・マイクロキャビン

FAN-NEWS

スーパーランナー Super Runner

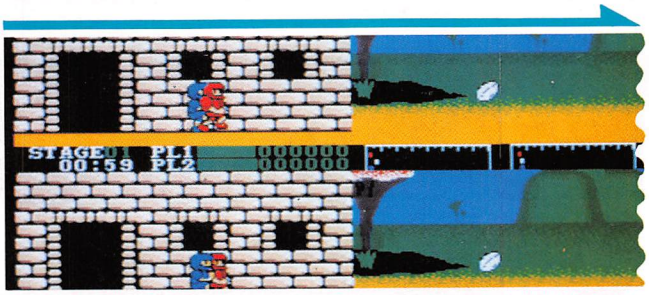
斬新カラフルなアクションゲーム

ポニー
☎03-221-3161
12月5日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価　格	5,800円

なんと2画面分割スクロール!

ゲームの目的は2人のランナーがトライアスロンで競い、制限時間内に先に着けば勝ちというもの。コンピュータ相手でも2人プレイでもできるが、変わっているのは画面が上下2つに分かれてスクロールしてゆくこと。ナゼ、わかれているのかというと、上の画面は、PLAYER1を中心に見た画面。下の画面は、コンピュータ(PLAYER2)を中心に見た画面、という構成になっているから。なかなか斬新なアイデアのアクションゲームなのだ!



対MSX戦の場合は、上の赤いキャラがキミ。上にはキミが中心に映されて、下は逆だから相手が中心に映される。このしくみわかってもらえるカナ

全20面のトライアスロンは大変

ルールは、1つのボールを2人で取り合いながら、数々の障害を乗り越えて先にゴールインしたほうが勝ち。ただし先にゴールインしてもボールを持っていなければダメ! ステージは全部で20。各ステージごとに相手のランナーも変わり、進むにつれて強敵が出てくるのだ。

ボールは相手を思いっきりけとばして奪え!

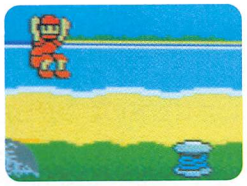
目の前にジャマなブロック。コレも崩して進める

ワールドによって出る、フルパワーボトルは元気の素

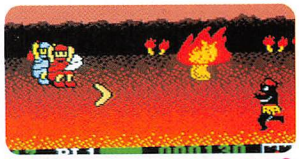
コインやゴールドも飛んでくる。先に取りたい

ワナやじゃまものもいっぱい

相手が強敵になってゆくだけではなく、各ステージ自体が、ものすごく険しい! じゃまものやらワナが、ひっきりなくキミに(もちろん相手にも)意地悪をしてくるので、とりあえずまっすぐ進むだけでもムズカシイ!

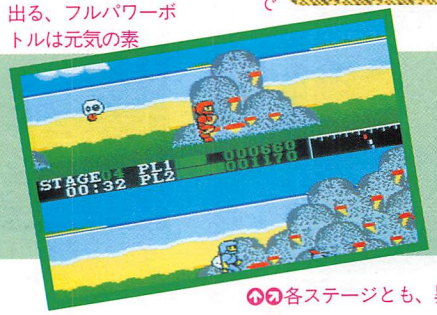


ジャンプ台。つまずくともどされる



敵キャラがやたらマヌケでオモシロイ。こーゆーのが40種類くらい出てくる

今どきバナナの皮でころんでしまった!



各ステージとも、異様にカラフルでキレイ。明るいゲームだ……

©ポニー

超新作ソフト紹介!

カミング COMING

COMING SOONといいながら、なかなか発売されないゲームもあるけれど、今月からお正月にかけてはとにかくいっぱい発売予定のソフトがあるのだ。詳しくは133ページのカレンダーを見てみて。

ウィザードリィ #1

アスキー ☎03-486-8080			
12月発売予定		VRAM	128K
媒体	2DD	セーブ機能	ディスク
対応機種	MSX2専用	予価	9,800円

シミュレーション性の高い迷宮型RPG!

『ウィザードリィ』のシナリオ名は、ブルービング・グラウンド・オブ・ザ・マッド・オーバー・ロード(狂王の試練場)。このシナリオで育ったキャラクタたちは『ウィザードリィII』や『ウィザードリィIII』の世界に入れる。

『ウィザードリィ』でのプレイヤーの目的は、地下迷宮のどこかに潜んでいる悪の魔法使いワードナがその昔君主から奪った魔除けのお守りを取り返すことと、『ウィザードリィ』のシナリオ2や3をプレイできる強いキャラクタを育てることだ。

キャラクタは種族と性格と職業を決めて作る。種族は人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ホビットのなかから選ぶ。性格は強さ、賢さ、信心深さ、生命力、素早さ、運の強さの6つに分けられた属性のポイントで表される。

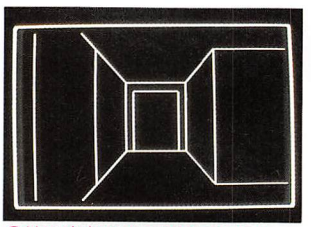
性格や職業が違う6人までのキャラクタを集めてパーティを組み、モンスターと戦う地下迷宮にはパーティで入る。迷宮は地下10階まであり、1フロアは20×20マスの用紙をフルに使わないとマッピングできない広さなのだ。しかも、この広い迷宮には多くの罠があるのだ。魔法の力や剣の力、罠をはずす力などがうまくバランスしたパーティでないと迷宮から帰れなくなる。

プレイヤーは何人ものキャラクタを迷宮の中で失いながら、どうプレイすればいいのかを学んでいく。ゲームの内容があまりにもリアルな(架空の世界をシミュレートしている)ため、キャラクタへの感情移入が始まる。

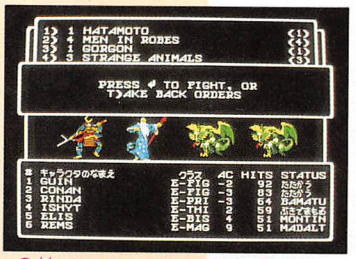
おそろしいゲームなのだ。

「世界にようこそ」なんてセリフはほかのパソコン版RPGには使えない。『ウィザードリィ』だからこそピッタシはまるのだ。早く入りたいと思う!

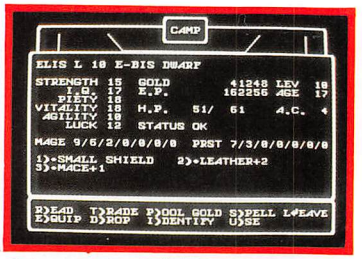
Wizardryの文字に剣が刺さっている。剣と魔法のシャレなのか!?



地下迷宮では3D表示になる。マッピングしてないとすぐ迷う!



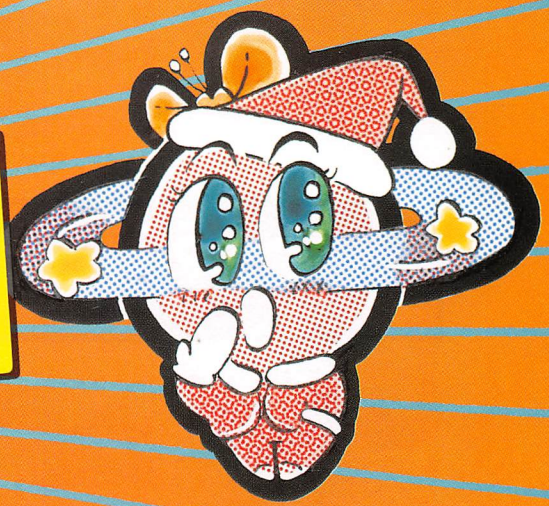
敵モンスターは4つのパーティ。地下10階でのショットだと思う



キャラクタの状態を見ているところ。すべての数字に意味がある

©アスキー

SOON スーン



シャにし ～魔城伝説 完結編～

コナミ ☎03-264-5678	
12月中旬発売予定	
媒体	RAM 8K
対応機種 MSX MSX2	セーブ機能 テープ他
	価格 5,980円

完結編は意外にもアドベンチャーゲーム

1・2作ともに大ヒットした魔城伝説シリーズも、これでおしまいになる。最後をかざる完結編は、コマンドを選択をしながら秘密を解明していく完璧なアドベンチャーゲームだ。主人公はパソコンクラブのリーダーの男子高校生。ひそかに思いを寄せているクラブメンバーの女の子が持ってきたゲームを、強く止めるのを無視して始めてしまう。画面が出た瞬間に、彼はブラウン管の中に吸い込まれてしまい、なんと着いたところは中世の魔城伝説の世界だったのだ／　第2作でまだ赤ちゃんだったあのパンパース王が治めている、ごく平和な王国だ。しかし、ひとり娘のチェルシー姫が行方不明になってから、パンパース王は病にかかってしまっていた。そこで彼はチェルシー姫捜しに手を貸すため、王国を冒険することにした。でもひとりでは心細いのでグリーク城に住む人間の言葉を話すブタをお供につれていくことにした。この"ブタ子"はなかなか賢くて、危険なことやヒントなども知っているのだ。

↑自分の目で見ているものが、左側のウインドゥに出る。これは相棒のブタ子が上に乗っかっていて、わめいているところだ。主人公には自分で名前がつけられるんだよ

©コナミ ※画面は開発中のものです。

↑右側のおじいさんがパンパース国王。なにやらとても難しい悩みを持っているみたいだ。それにしても、グリーク城にはいつももめごとが起きるなぁ

移動中のマップ画面や敵との戦闘画面など、なかなかこった作りになっている。武器も実際にキーを叩いて使う設定になるらしいので、戦闘画面は見ものではないかという感じがするな。

↑王国はわりと人口密度が高いみたい。相手かまわず誰にでも話しかけちゃえ！　どうせボクは見せたがりさっ

ドラゴンクエストII
～悪霊の神々～

エニックス ☎03-366-4345
11月下旬発売予定

媒体		RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	セーブ機能	パスワード
		価格	未定

前作と同じくファミコン版をそのまま移植！

ドラゴンクエスト同様、ゲームの内容は謎解き要素たっぷりのRPGだ。

前作のエンディングで、めでたく結ばれた勇者とお姫さまの子孫達3人が主人公。プレイヤーは2人の仲間を捜しだし、世界を破滅させようとしている大神官ハーゴンをやっつけるのだ。4倍にもなっているマップを右往左往しながら進むことになる。まだフィールド画面は完成していないけど、おそらくファミコンとそんなに変わらないはずだって。また、MSX2専用のものもROM版で開発中だそうなのでお楽しみに。てなわけで、戦闘シーンの写真をごらん下さい。

戦闘シーン。何匹も出てくる敵のそれぞれの性質をよく考えてコマンドを選ぶ

敵キャラ

やまねずみ
あまり強い敵ではないので、始めのうちは経験値かせぎに最適だ

マンドリル
攻撃力も防御力も高いので、かなり攻略しにくい

アークデーモン
ほとんどハーゴンの近くにいるヤツなので、なかなか会えない

おおナメクジ
あまりにも弱すぎるので、経験値もかせげない。遊び相手かな？

太陽の神殿

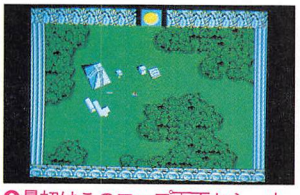
東京書籍 ☎03-835-6181
12月10日発売予定

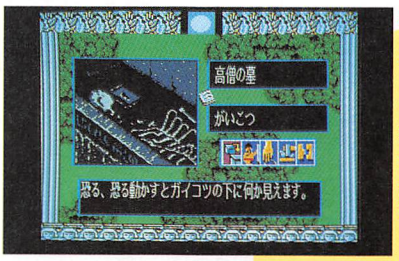
媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	内蔵S-RAM
		価格	未定

密林の古代遺跡で、伝説の太陽の鍵を捜そう

これは他機種のパソコンですでに発売され、評判を呼んだアドベンチャーゲームだ。マップ画面を歩き、いろんな建物に入って謎を追求していくのが基本的なゲーム進行だ。ストーリー性があり、謎はかなり巧妙にからみ合っている。

MSX2版だけあって、画面もイイできだし、アイコンによる命令入力がうれしいな。


最初はこのマップ画面から。小さい自分が歩いているのが見える



高僧の墓だ。ガイコツの下には何があるのだろうか。コマンドを打ちこまなくていいので、全然めんどうくさくない。さ、どこ行こうかな

どこかへ行く入口を発見した。怖がらずにどんどん冒険しよう

じつは、このガイコツの下には2重3重の謎が隠されているのだ

©エニックス
©日本ファルコム／東京書籍

COMING SOON

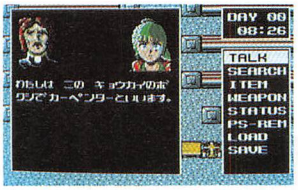
死霊戦線

ビクター音楽産業 ☎03-423-7901			
12月上旬発売予定		VRAM	128K
媒体		セーブ機能	内蔵S-RAM
対応機種	MSX2専用	価格	8,800円

キモチ悪さも楽しめるアクションRPGだ!

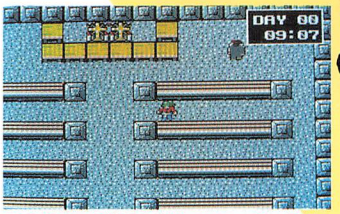
平和な町チャイニーズ・ヒルは、ある日超自然現象が起きて外界と音信不通になってしまった。町へ潜入を命ぜられた超能力特殊攻撃部隊もことごとく破れ、残るは最年少の女の子"ライラ"だけとなった。町に潜入したライラは不気味な化物を目撃し、住民がる。ゲームはおおまかにマップ画面と会話画面、戦闘画面とに分かれていて秘密を解きながら進んでくのだ。コマンドを選択して行動を決め、たくさんの謎に挑もう。怪奇現象の謎を解かないと、このゲームは終わらないのだ。

町が夜になった。寝ると体力は回復するが、危険も大きいのだ!

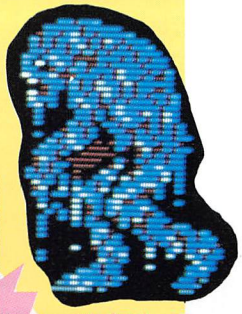


会話モード。右が主人公のライラだ。牧師さんの悩みを聞こう

あ〜きもち悪い。きもち悪いってば



日にちや時間も限られている。町を救うまでは絶対に死ねないんだから!



顔や体が溶けているきたない敵

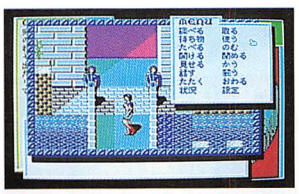
こいつはボスキャラでめちゃくちゃ強い。敵と戦うときはこんな戦闘画面になって大迫力! キャラが大きいわりには動きがイイぞ

リバイバー

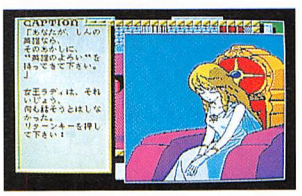
アルシスソフトウェア ☎0956-22-3881			
11月20日発売予定		VRAM	128K
媒体	2DD	セーブ機能	未定
対応機種	MSX2専用	価格	6,800円

本格派リアルタイムアドベンチャーゲームだ

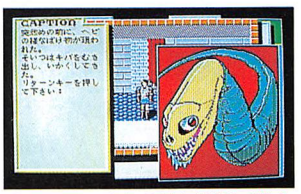
プレイヤーは藤本貴明となり、闇の帝王・サダリアーンを倒すのが目的。ゲーム中は広いマップを歩きまわりながら、会話をしたり仲間と出会い、3つの国を行ききして情報を入手しよう。また、ときには敵と戦うこともしなければいけない。他機種ではすでに発売され、人気のある期待のできるゲームだ。



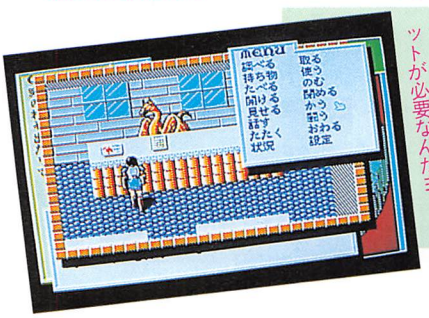
ゲームはここ、アイドラの町から始まる。まずは人と会話しよう



城の中にはラディ女王がいた。でもなにか寂しそう……



おっといきなり的と遭遇。戦うには武器がないと勝ちめがないよ



この翼竜はラビスターといって、これに乗るとほかの町までひとっ飛びしてくれるんだ。でも、乗るためにはチケットが必要なんだヨ

©ファンプロジェクト
©アルシスソフトウェア

ウルティマⅣ

ポニー☎03-221-3161

12月16日発売予定		VRAM	128K
媒　体	2DD(5枚組)	セーブ機能	未定
対応機種	MSX2専用	価　格	11,800円

ブリタニアの地で精神を磨き真の聖者になれ

××を倒せ／　というような単純なストーリーではない。プレイヤーは、ブリタニアの人々が求めている新しい人生の姿、新しい基準を探し出し、闇の時代から光の時代へと導ける聖者になろうと冒険の旅に出るのだ。

旅立つときのデモ。まるで紙芝居のよう

冒険中の画面。プレイヤーは中央だ！

沙羅曼蛇 サラマンダ

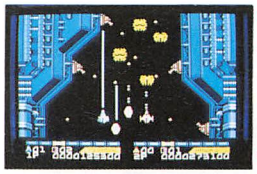
コナミ☎03-264-5678

12月23日発売予定		RAM	8K
媒　体		セーブ機能	未定
対応機種	MSX MSX2	予　価	6,300円

出ると思った☆迫力のシューティングゲーム

グラディウス2に続いて、『沙羅曼蛇』がついに 発売される。やはりMSXでも遊べるところがうれしい。

S.C.C（コナミオリジナルの音楽用IC）を搭載していて、ゲーゼン版のパワーに迫るべく開発しているそうだ。



亜空間生命体の中はタテスクロール！

鬼のようにパワーアップして撃てェ

殺しのドレス

フェアリーテール ☎03-205-3685

発売日未定		VRAM	128K
媒　体	2DD	セーブ機能	未定
対応機種	MSX2専用	予　価	6,800円

通り魔による猟奇的連続殺人事件の謎を解け

主人公はアキラという青年。ある日友達のカオリが猟奇的殺人事件の被害者になり、突然事件にまきこまれてしまう。小指を送ってきた異常な犯人を捜すため、アキラは行動を起こした。しかし、カオリの友達や母は妙によそよそしく何かを隠しているみたいなのだ。町などで聞きこみをして複雑にからみ合う事実の真相をつきとめ、被害者が増える前に、一刻も早く事件を解決しなければ／

カオリは公園のトイレで殺されていた

親しそうだが、ウソをついているかも

棋聖

ソニー ☎03-448-3311

11月21日発売予定		VRAM	128K
媒　体		セーブ機能	内蔵S-RAM
対応機種	MSX2専用	価　格	6,800円

これに勝てるか!? という完璧将棋ソフト!

これはごらんの通りの将棋のゲーム。2人ではできないので、コンピュータが相手になる。レベルは1～7まであり、最高レベルはかなり難しいんだって。また、S-RAMを搭載しているので中断した勝負を再現できるし、"まった"をすれば2手前に戻せるのだ。

相手が考えているときは、お茶まで出てくるというサービス♡

先手後手の選択やレベルの設定は、マイコンで行う。カッコイイ

©コナミ　©ポニー　©フェアリーテール　©ソニー

MSX 発売予定ソフト CALENDAR

発売予定日		ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
10月	2日	ドラスレⅣ	日本ファルコム	○		R	6,800円
	14日	牙龍王	ザイン・ソフト		○	R	6,400円
	15日	ダイレス~ガイガールーブ	ポーステック		○	D	6,800円
	21日	ジーザス	ソニー		○	D	7,800円
	21日	ガルフォース	ソニー		○	D	6,800円
	21日	オーガ	システムソフト		○	R	5,800円
	25日	ラブチェイサー	チャンピオンソフト		○	D	6,800円
	下旬	ブレイクイン	ジャレコ	○		R	4,900円
	下旬	ミシシッピー殺人事件	ジャレコ		○	R	未定
11月	1日	ウシャス	コナミ		○	R	5,800円
	1日	リトルプリンセス	チャンピオンソフト		○	D	4,800円
	1日	パソコン占いヘルパー	チャンピオンソフト		○	D	8,000円
	6日	ザナドゥ	日本ファルコム	○		R	7,800円
	10日	めぞん一刻	マイクロキャビン		○	D	7,800円
	10日	大戦略	マイクロキャビン		○	D	7,800円
	10日	すっこけやじきた隠密道中	ハル研究所		○	R	5,600円
	12日	T.N.T	ポーステック		○	D	6,800円
	15日	レモネード2号	チャンピオンソフト		○	D	4,300円
	15日	ゼータ5号	チャンピオンソフト		○	D	4,300円
	20日	リバイバー	アルシスソフトウェア		○	D	6,800円
	21日	三国志	ソニー		○	D	12,800円
	21日	信長の野望 全・国・版	ソニー		○	D	8,800円
	21日	棋聖	ソニー		○	R	6,800円
	21日	ファミリー・ビリヤード	パック・イン・ビデオ	○		R	5,800円
	25日	Hello!麻衣子	チャンピオンソフト		○	D	5,300円
	25日	ゾイド	東芝EMI	○	○	R	5,800円
	下旬	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	○		R	未定
	下旬	ドラゴンクエストⅡ	エニックス		○	R	未定
	下旬	リターン・オブ・ジェルダ	キャリーラボ		○	R	5,800円
	下旬	チャム・クリスマス	ザイン・ソフト		○	R	6,400円
	下旬	天国よいとこ	タイトー		○	R	5,800円
	下旬	アルカノイドⅡ	ニデコ		○	R	6,800円
	下旬	ビクトリアスナインⅡ	ニデコ		○	R	6,800円
	下旬	アメリカンサッカー	ニデコ		○	R	5,800円
	下旬	HAL NOTE	ハル研究所		○	D	29,800円
	下旬	ピクセル3	T&Eソフト		○	D	6,800円
	下旬	プロの碁	マイティマイコンシステム		○	D	未定
	下旬	ボンバーキング	ハドソン		○	R	未定
	下旬	スーパーピエロ	ニデコ	○		R	未定
	下旬	ザ・コックピット	ニデコ		○	R	6,800円
	下旬	上海	システムソフト		○	D	5,800円
12月	1日	エルスリード	日本コンピュータシステム		○	R	6,800円
	1日	ダイレス~ガイガールーブ	日本テレネット(京都)		○	R	6,800円
	1日	ガーリーブロック	日本テレネット(京都)		○	R	6,800円
	3日	うる星やつら	マイクロキャビン		○	R	6,800円
	3日	うる星やつら	マイクロキャビン		○	D	未定
	4日	死霊戦線	ビクター		○	R	8,800円
	5日	スーパーランナー	ポニーキャニオン		○	R	5,800円
	5日	ハイドライド3	T&Eソフト	○	○	R	各7,800円
	10日	イース	ソニー		○	D	7,800円
	10日	太陽の神殿	東京書籍		○	R	未定
	10日	加藤正夫の実戦定石200	チャンピオンソフト		○	D	7,800円

発売予定日		ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
	16日	ウルティマⅣ	ポニーキャニオン		○	D	11,800円
	23日	沙羅曼蛇	コナミ	○		R	6,300円
	中旬	シャロム	コナミ	○		R	5,900円
	中旬	アシュギーネ~虚空の牙城	パナソフトセンター		○	R	6,800円
	中旬	アシュギーネ~復讐の炎	パナソフトセンター		○	R	6,800円
	中旬	バスタード	ザイン・ソフト		○	R	6,400円
	中旬	忍者くん~阿修羅の章	ハル研究所		○	R	5,600円
	中旬	上海	システムソフト		○	R	5,800円
	中旬	忍者	ポーステック		○	D	7,800円
	中旬	怒	SNK		○	R	6,800円
	中旬	ソフィア	電波新聞社	○		R	未定
	中旬	迷宮への扉	電波新聞社	○		R	5,300円
	下旬	京都龍の寺殺人事件	タイトー		○	R	5,800円
	下旬	ドルード	日本デクスタ		○	R	未定
	下旬	プロ野球FAN	日本テレネット(東京)		○	R	7,800円
	下旬	アンドロギュヌス	日本テレネット(東京)		○	R	7,800円
	下旬	ソーサリアン	日本ファルコム	未定	未定	R	未定
	?	ウイザードリィ#1	アスキー		○	D	9,800円
	?	サイキックウォー	アスキー	○		R	7,800円
	?	サイキックウォー	アスキー		○	D	8,800円
	?	BB(仮称)	コンパイル	未定	未定	未定	未定
	?	キャンディ・キッス	ジャスト		○	R	6,800円
	?	天使たちの午後Ⅱ	ジャスト		○	D	未定
	?	メルヘンヴェールⅡ	システムサコム		○	未定	未定
'88 1月	15日	三国志	光栄		○	R	14,800円
	15日	信長の野望 全・国・版	光栄		○	R	9,800円
	下旬	波動の標的	ソフトスタジオWING		○	D	9,800円
2月	?	ムー~勇者の鼓動	キャラリーラボ		○	R	6,800円

	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
発売日未定	殺しのドレス	フェアリーテール		○	D	未定
	オルター・ステラ	ハル研究所		○	D	5,800円
	クレイズ	ハート電子	○		R	5,800円
	クレイズ	ハート電子		○	R	未定
	マグナム危機一髪	東芝EMI		○	R	未定
	戦場の狼	アスキー		○	R	5,900円
	魔界村	アスキー		○	R	5,900円
	ウイルビドゥ	SPS		○	R	6,800円
	ハオ君の不思議な旅	キャリーラボ	○		R	6,800円
	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲームアーツ		○	R	未定
	ガーディック外伝	コンパイル		○	R	5,900円
	ヴァルツェル	ジャスト		○	R	未定
	クラフトン&サンク	セイカロモックス		○	R	5,500円
	つりきち三平	ビクター音楽産業		○	未定	未定
	亜空戦記グリフォン	マイクロキャビン		○	R	未定
	AWACS	レーベンプロ		○	R	未定
	獣神ローガス	ランダムハウス		○	R	未定
	抜忍伝説	ブレイングレイ		○	未定	未定
	東京終末戦争	徳間書店インターメディア		○	R	6,800円
	新10倍楽しむカートリッジ(仮称)	コナミ	○		R	未定
	占い(仮称)	コナミ	○		R	未定
	ベースボール(仮称)	コナミ		○	R	未定

✣媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

FAN VOICE

さりげなく、楽しく、あはらしく、そんなソフトがわたしたちの理想

今西　守

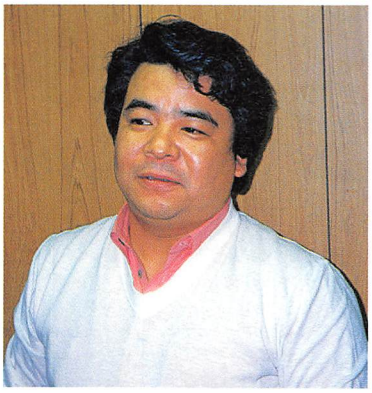
MSXの統一規格というのは、すごくいいことだと思います。家電メーカーが作るので、掃除機についたり、台所に入っていったり、いろんな発展がありそうですし。

ただ、MSXは統一規格といっても、おおまかな規格ですから、メーカーによって少しずつ違いがあり、これがソフトハウスにとって大きな痛手になることがあります。

去年に出した『りっくとみっくの大冒険』は規格どおりのソフトなのに動かない機種が出てきて、返品の山。規格にそって作られたMSXパソコンで、規格にそって作られたソフトが動かないとは……。ある意味では、いい勉強になりましたが、非常に痛かったですね。このへんのことは、各メーカー、各ソフトハウスで腹を割って、よく話しあうべき時期に来ているのではないでしょうか。

それで、つぎつぎMSXというとおっかなびっくりになってしまって、ちょっと縁遠いんですが、今のところFM77AVのピンボールゲーム『ファイアーボール』を、MSX2に移植しています。いちおう、来年の春に予定しています。

ゲームは、しょせん遊び。遊びは余裕ですから、その余裕のなかに「そうとうがんばったな」「苦労してるな」というのが見えてはいけないと思っています。始めから終わりまで、とにかく笑い転げてもらって、終わったらあとには何も残らない、「あいつら、あほや」と思わせるようなゲームを作っていきたい。現実はなかなかそうはいかず、つい臭くなってしまうんですが、そんなソフトがわたしたちの理想です。



「FAN VOICE」はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の今西氏が指名した人物は、『未来』などを送り出しているザイン・ソフトの社長さん、宮本隆博氏です。

PROFILE

いまにしまもる　フランス・ブザンソン大学で生化学を専攻するが、中退。その後、アルジェリアの石油化学工場で通訳として働く。パソコンとの出会いはひさしぶりの日本で出会ったTK-80。そしてアップルにひきつけられていく。天井チェーンなどの事業を試みたのち、82年、ハミングバードソフト創立。現在に至る。1951年、大阪生まれ。

EDITOR VOICE

問：表紙のアシュギーネの後ろにある影はいったい何の影でしょう。次のなかから選びなさい。①本誌の一部に来年のことが書いてあるので笑っている鬼②寝ぐせのひどいスタッフの頭③アシュギーネの影⇨答：③（アシュギーネの大型モデルを脇に置いてその影を投影した）。というわけで、今回はほんとうにアシュギーネばっかりだった。もうひとつ「ばっかり」なものがある。それはディスク版ソフトだ。たとえば、FAN ATTACKの3本はすべてディスク版だし、FAN NEWSには、メガROMですでに出ている3大シミュレーションゲームのディスク版が出そろっている。ディスクドライブを持っている人よりも持っていない人のほうが多いだろうに、なぜこんなに出るのか。答えはかんたん。ディスクドライブを使うユーザーがどんどん増えていくだろうから。1987年はメガROMの時代だったけれど、1988年はきっとディスクの年になるだろう。あ、来年のことといっちゃった。ちゃんちゃん。んでもって、

次号1月号は12月8日発売!!

AD INDEX

コナミ……136, 表3
ザイン・ソフト……135
サンクレスト……83
三洋電機……104, 105
ジャレコ……110
ソニー……2, 3, 87
タイトー……4
T&Eソフト……88〜91
T&Eソフト＋マイクロキャビン……92〜97
㈱日本テレネット……102, 103
日本ファルコム……109
ハート電子……107
HAL研究所……106
ビクター音楽産業……99
ファミリーランド……84, 85
ポニー……100, 101
マイクロキャビン……98
松下電器産業……表4

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋小幡英司＋白戸知己＋諏訪由里子＋田川実＋永吉敏男＋橋本光弘＋半沢誠一■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋星野博和＋堀川浩司＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈人見和一〉＋原健二＋若尾輝見＋菅治孝＋山口浩司■ILLUSTRATORS＝阿部正理＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋中野カンフー■COVER ARTIST＝横山宏■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・佐取恵・姫野典子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店　1987　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

2メガROM搭載

縦方向スクロールスーパーアクションゲーム

新発売

牙龍王

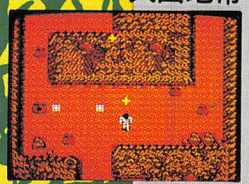
がりゅうおう

壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦方向スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなければならない。2メガロムに抜群のグラフィックと数々のキャラクターを盛りこんで堂々の新発売！強敵「牙龍王」を倒すのは君だ!!

LEVEL 1
道中

●海岸へたどりついた主人公が牙龍王の城へと旅立つ！

LEVEL 3
火山地帯



●立ちふさがる火山洞窟！これは罠か？それとも……

LEVEL 6
空

●城までの距離は近い！飛べ空高く

このアイテムを取るとドラゴンに変身!!

MSX2 MEGA ROM

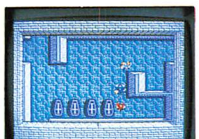
(2メガロム)
(V-RAM要64K) ¥6,400

新作情報

注目！R・P・G新展開!!

12月上旬発売予定

バスタード



その昔、イリアスの塔では人々が平和にくらしていた。しかし、いつの時代からかモンスター達がすみつき、今ではモンスター達のすみかとなり、人々は誰も近ずこうとしなかった。
だが、その塔には、ある伝説があった。それは昔、太陽の神が、悪をほろぼした時に使った剣、"バスタード"がイリアスの塔のどこかにかくされているという事だった。この剣を使えばイリアスの塔にはびこるモンスター達を倒す事が可能である……。
この伝説をきき、イリアスへと旅立つ一人の若者がいた。

MSX2 ●2メガロム(V-RAM要128K) … ¥6,400
●3.5"ディスク版(V-RAM要128K) ¥5,800

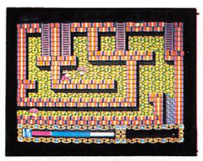
新作情報

メルヘンっぽいの好き!!

11月末発売予定

ファンタジー・アクションゲーム

チャムクリスマス



サンタクロースを信じている、背のちっちゃな少女……チャム。サンタクロースのプレゼントを心まちにしていました。ある雪の夜、不思議な夢を見ました。それは……「助けてくれチャム！私は子供達にプレゼントを配らなければいけないのだよ！」とサンタクロースが助けをもとめて話しかけてくる夢でした……。その時から、チャムの幻想世界での冒険が始まりました。

MSX2 ●2メガロム(V-RAM要128K)…¥6,400
●3.5"ディスク版 …… ¥5,800

最大級の面白さで絶賛発売中!!

★DEEP FOREST MSX2(要VRAM64K)メガロム 定価 ¥5,800

★未来 MSX2(要VRAM64K)メガロム / MSX(要16K RAM)メガロム 定価¥5,800

★スーパートリトーン MSX2 メガロム 定価¥5,900

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を持ってサポートしています。
●プログラマー募集／Z-80-6809のわかる人どしどとご連絡ください。

MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

XAIN 株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453

資料請求券 MSX FAN 12月号

KONAMI

いま、時空を超え

Shalom シャロム
魔城伝説完結編

INTO THE TV

“魔城伝説シリーズ”3作におよぶ謎が、いま解明される――主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでることになったキミ自身!! 大魔王ゴグを倒さなければ、ゲームの世界から戻ることができないのだ。ポポロン、アフロディテ、パンパースら、おなじみのヒーローたちも総出演するぞ。

あの“サラマンダ”が、ついにMSX界デビュー!

MSX 対応　1Mビット　**SCC** 搭載　価格未定　12月下旬発売

充実のデモ&ストーリー、豊富なキャラクター、タテ・ヨコスクロール、そして上下シフト……“炎の予言”とともに、数多くのゲームファンを恐怖の渦に巻きこんだ“沙羅曼蛇（サラマンダ）”が、いまMSX界を襲う!アーケード版を格段バージョンアップさせた“ハイパー沙羅曼蛇”ともいうべきスーパーソフトだ!!

沙羅曼蛇
サ　ラ　マ　ン　ダ

©KONAMI 1987　TM

みんなで参加しよう!

11月21日～12月6日
●全国の大手家電ショップetc.で、ゲーム大会開催!

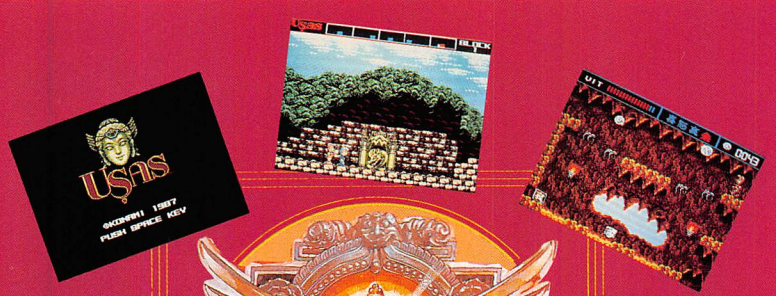
〈関東地区〉 11/21ラオックス(浦和店／吉祥寺店) 11/22ラオックス厚木店／第一家電パソコンシティ 11/23西武百貨店所沢店5F／ミナミ電気館 11/28ロケット本店／ラオックス戸塚店／パソコンランド21(高崎店／前橋店／太田店) 11/29西武百貨店池袋店9F／上新電機J&P町田店 12/5ラオックス蒲田店／上新電機J&P八王子店／セキグチ川崎店／デンキランド松戸店 12/6ラオックス新宿店／上新電機J&P渋谷店〈北海道地区〉 11/29そうご電器YES店 12/6アイシーカプセル 12/13九十九電機札幌店〈東北地区〉 11/22電巧堂(Dac東口店／弘前代官町店) 12/5オリエンタルパソコンショップ 12/6庄子デンキコンピュータ中央 〈中部地区〉 11/22丸の内カラー 11/23パソコンショップPiC 11/29ジャスコ豊田店／プラザー販売コムロード／栄電社テクノ(名古屋／豊橋) 12/6すみやパソコンアイランド／上新電機J&P津店／うつのみや片町店マイコンコーナー／ジャスコ岡崎店 〈関西地区〉 11/22上新電機J&P(テクノランド／メディアランド)／ニノミヤエレランド／星電社三宮本店／マイコンショップCSK 11/23星電社姫路本店／中川無線電機ナム店 11/28タニヤマムセン本店 12/5上新電機J&P京都寺町店 〈中国・四国地区〉 11/21ベスト電器呉パソコン館 11/23ベスト電器岡山店 11/29メルパ高知店 12/6ダイイチパソコンCity 〈九州地区〉 11/21ベスト電器熊本パソコン館 11/22～23ベスト電器福岡本店7F 11/23ベスト電器大分パソコン館 11/28ベスト電器(佐賀パソコン館／西新店4F) 11/29ベスト電器小倉パソコン館 12/5ベスト電器(長崎パソコン館／久留米パソコン館) 12/6ベスト電器鹿児島パソコン館

壮大なシナリオにもとづく、奇想天外なニュータッチ・アドベンチャーゲーム。コナミMSX初の2Mビット採用により、地上・地下あわせて約600画面のマップを誇る一大巨編が完成！9人の大魔王をはじめとする多彩な登場キャラクター……ユーモア&ギャグ感覚あふれるハイセンスな会話もたっぷり楽しんでほしい。

キミが主人公だ!!

●画面は、開発中のものです。

MSX 対応　2Mビット　価格未定　12月中旬発売



ジャンルを超えた面白さ、人気赤丸上昇中！

ウーヤス

MSX2 対応　1Mビット　5,800円　絶賛発売中

失われた秘宝を求めて、シルクロードへ――史上初、喜・怒・哀・楽の感情をもったプレイヤーとともに、アクション・RPG・シミュレーション・シューティング・迷路など多彩な要素が楽しめる考古学ロマンだ!!

コナミファン待望！

新ゲームを10倍たのしむカートリッジがでるぞ!!

（さらに、さらに、さらにバージョンアップして、12月中旬発売。）

週刊テレフォンサービス実施都市

地区	テレフォンナンバー
〔関東地区〕	東京：03-262-9110
〔関西地区〕	大阪：06-334-0399
〔北海道地区〕	月寒：011-851-3000
〔北陸地区〕	新潟：025-229-1141
〔九州地区〕	福岡：092-715-8200
〔四国地区〕	愛媛：0899-33-3399
〔東北地区〕	秋田：0188-24-7000
	青森：0177-22-5731

コナミ株式会社
本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9

●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX・FAN 1987 DECEMBER 12月号
昭和62年12月10日発行
第1巻第9号(通巻9号)
昭和62年9月11日第二種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森 尚
発行 株式会社 徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価360円

ふたつのソフトを、新たに同時発売!!

アシュギーネ

For Assignment Cartridge S-RAM カートリッジ対応

▼この広告のソフトはMSX2用です(RAM64K VRAM128K)

パナアミューズメントカートリッジで
データ互換して、必殺アイテムが使える。
SW-M001 標準価格3,800円 ※12月上旬発売予定

復讐の炎

©1987 CMらんど/MATSUSHITA/のマイクロキャビン

第3弾 こちらはアクションRPGアドベンチャー

マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。

アシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円 ※12月上旬発売予定

虚空の牙城

©1987 CMらんど/MATSUSHITA/T&ESOFT

第2弾 こちらはスーパーアクションアドベンチャー

ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。

アシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円 ※12月上旬発売予定

あのA1を超えて、A1・MK2。

つながるからつよい、連射式パワーパッド。
独立10キーのつながる、4モードの電卓ドック。

(NEW)

●便利な独立10キー

●迫力の連射式パワーパッド

Panasonic A1 MKII

(NEW)

パナソニックが連れて来たすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKII。連射式パワーパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、連射カウンターなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。

パナソニック MSX2 パソコン 標準価格29,800円 FS-A1MK2 近日発売

3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。

FS-A1F 標準価格54,800円 近日発売

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MXF係まで。 MSXはアスキーの商標です。

心を満たす先端技術——Human Electronics

松下電器産業株式会社

©徳間書店 1987 印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089−12